

**UNIVERSITÉ DU QUÉBEC**

**MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES**

**COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN PHILOSOPHIE**

**PAR  
CHRISTIAN BOISCLAIR**

**« LE JEU DANS LES INSTITUTIONS SOCIALES CHEZ JOHAN HUIZINGA »**

**MARS 2005**

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

## **TABLE DES MATIÈRES**

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
--------------------------	----------

### **Première partie**

<b>I. HUIZINGA .....</b>	<b>6</b>
L'HOMME ET L'ŒUVRE .....	6
VERS UNE DÉFINITION DU JEU .....	9
LA COMPÉTITION ET L'AGÓN .....	21
LE JEU SOCIAL.....	25
LE JEU ET LA JURIDICTION.....	27
LE JEU ET LA GUERRE.....	31
JEU, SAGESSE, ET PHILOSOPHIE .....	39
JEU ET RELIGION .....	49
VESTIGE DU JEU DANS LE MONDE CONTEMPORAIN.....	52

### **Deuxième partie**

<b>II. LES CRITIQUES .....</b>	<b>56</b>
<b>III. CRITIQUES ET COMMENTAIRES DE ROGER CAILLOIS.....</b>	<b>57</b>
CRITIQUES .....	65
DÉFINITION DU JEU DE CAILLOIS .....	73
LA CLASSIFICATION DES JEUX SELON CAILLOIS .....	76
<b>IV. HENRIOT.....</b>	<b>79</b>
PRÉSENTATION DU JEU SELON HENRIOT.....	83
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>87</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>92</b>

## Introduction

Dans ses publicités télévisées, la compagnie japonaise de jeux vidéo Nintendo conclut par le slogan : « *Le jeu, c'est sérieux* ». Bien entendu, nous dirons-nous, l'affirmation fait référence à l'attention particulière que portent les concepteurs de cette compagnie à la qualité de leur produit afin de satisfaire une masse de joueurs enthousiastes et de plus en plus exigeants. À l'inverse, on imagine mal que le joueur, devant son écran, peut réellement exercer une activité sérieuse. En effet, combattre des mutants de l'espace cathodique n'arrive pas en tête de liste des occupations dignes de figurer parmi les plus utiles au développement de la civilisation humaine. Sous cet angle, on reconnaîtra du sérieux à Nintendo, mais, au jeu, ce serait douteux. Le slogan de Nintendo passe ici pour un paradoxe amusant destiné à faire réagir le téléspectateur, en faisant rire certain, et en sympathisant avec la passion des autres.

Maintenant, oublions un instant les jeux vidéo, et demandons-nous : peut-on dire du jeu qu'il est sérieux? Peut-on sérieusement reprendre à son compte l'affirmation : « Le jeu, c'est sérieux »? Est-ce sérieux que de faire une réflexion sur le jeu? Il est remarquable que, dans la plupart des traités philosophiques sur le jeu, les auteurs semblent tous partager le besoin de se justifier, comme s'ils avaient l'impression de commettre une incartade fantaisiste dans un domaine respectable et rigoureux. Bref, une réflexion sur le jeu semble d'abord devoir passer par une réhabilitation du jeu.

Hormis le fait que je sois moi-même un joueur passionné, quel intérêt puis-je avoir à engager une réflexion sur le jeu? Qu'est-ce que la philosophie a à gagner d'une telle réflexion? Beaucoup, pensons-nous, car lorsque l'on s'y attarde un tant soit peu, on est vite pris de vertige devant l'ampleur du concept à définir. On s'étonne, et c'est le propre du philosophe, que le jeu soit un concept tout à la fois si familier et si obscur. Tout le monde sait bien, intuitivement, ce qu'est le jeu, peu de gens par contre, devant l'inventaire ahurissant de choses nommées jeux, peuvent en tracer les contours de façon à nous donner une définition qui soit satisfaisante. De là naît notre premier intérêt pour l'objet : pourquoi le même mot désigne-t-il une pléiade de choses souvent fort différentes les unes des autres? Qu'est-ce qui les relie l'une à l'autre? Y a-t-il une unité sémantique à tous les usages du terme « jeu »?

Une fois posé le problème de la nature du jeu, une deuxième question demeure : pourquoi le jeu? À quoi sert-il? Quel est le sens de cette activité que l'on rencontre chez l'homme et l'animal et qui ne paraît d'aucune utilité pour la préservation de leurs espèces respectives ?

Pour adresser l'ensemble de ces questions, nous allons nous tourner dans le présent mémoire vers le livre de Johan Huizinga (1872-1945), *Homo ludens*. Bien plus que de répondre aux seules questions sur la nature et la fonction du jeu, ce livre propose une thèse encore plus forte : le jeu y est présenté comme le moteur de la civilisation elle-même. Eu égard à cette thèse, tout autre livre traitant du jeu apparaît ne présenter qu'une signification

partielle. *Homo ludens* nous semble la thèse incontournable sur le jeu. Mais en quel sens le jeu est-il moteur de la civilisation? C'est cette question que nous envisageons d'examiner en proposant une lecture de l'ouvrage de Huizinga. Nous effectuerons celle-ci en suivant pas à pas Huizinga, afin de comprendre sa définition du jeu, la thèse qu'il en tire et les implications qu'elle suppose. Dans le but délibéré de nous consacrer à la signification du jeu dans les institutions sociales, nous laisserons de côté les passages portant sur la poésie et les arts. Après avoir présenté en détail la thèse de Huizinga, nous évaluerons celle-ci à la lumière des quelques critiques qui lui ont été faites, notamment celles de Roger Caillois et celles de Jacques Henriot.

Bien entendu, Huizinga ne fut pas le seul, ni même le premier, à s'intéresser au jeu. Platon, Aristote, Thomas d'Aquin, Pascal, Schiller, Gadamer et encore plusieurs autres ont traité du jeu dans leurs oeuvres. Leurs réflexions sur le jeu s'inscrivent cependant dans un raisonnement beaucoup plus large, éthique ou esthétique la plupart du temps, qui, si nous choissions d'en parler, nous amènerait bien vite devant l'inévitable question : jusqu'où devons-nous traiter de tel et tel sujet? Comment rester concis sans que la présentation soit incomplète? Car c'est une chose de relever les mentions faites sur le jeu dans les écrits de ces auteurs, mais cela en est une autre d'établir le contexte philosophique dans lequel elles furent faites. Traiter du jeu chez Schiller, par exemple, nous amènerait bien vite à traiter de la contemplation esthétique comme moyen d'éducation morale, et il faudrait y consacrer beaucoup d'attention, sans quoi cette mention au jeu nous semblerait sans objet, telle une prémisse sortie de son syllogisme.

Parce que nous voulons garder le cap, il nous fallait faire un choix. L'objet du présent mémoire est de présenter la thèse de Huizinga à propos de la présence de l'esprit ludique dans les institutions sociales, nous n'envisageons pas de retracer l'histoire du concept de jeu à travers les âges depuis la nuit des temps. *Le jeu* de Colas Duflo<sup>1</sup> est un exemple d'une telle courtépointe philosophique où l'on passe en revue les quelques réflexions que le jeu a inspirées aux philosophes. L'ouvrage est fort intéressant et il pourra sans doute offrir une pertinente préparation à qui voudrait lire *Homo ludens*. Mais Duflo aussi, lorsqu'il écrit ce livre, fait un choix. Il présente une thématique du jeu jusqu'au XVIIIe siècle, et même en introduction il ne fait aucunement mention à Huizinga, ou à Caillois. Huizinga a ceci de particulier qu'il est le premier à engager une réflexion sur le jeu qui n'ait d'autre objet que le jeu. Bien sûr, il fait également une observation sur la société et sur la culture, mais cette observation se fait constamment en relation avec le concept de jeu, le jeu demeure l'élément crucial de toute sa sociologie. Ainsi, pourrait-on dire, Huizinga repense le jeu et repense l'Homme à travers le jeu.

Avant de présenter la thèse de Huizinga, il nous faut définir précisément deux termes qui reviendront continuellement au cours de ce texte. Comme la définition du jeu, celle de Huizinga, sera vue plus en détail ultérieurement, ce n'est pas celle-ci que nous aborderons, mais celle de culture et celle d'institution sociale. Pour ce qui est de la culture nous l'entendrons comme étant l'ensemble des us et coutumes d'une société, l'ensemble de ses manifestations. La culture apparaît sous la plume de Huizinga, comme l'ensemble de

---

<sup>1</sup> Colas Duflo, *Le jeu*, P.U.F, Paris, 1997.

l'activité humaine dans son sens le plus large. La culture marquerait ainsi tout ce qui est fait par l'humain, par son influence sur la façon de faire tout ce qui est fait. La notion d'institution, quant à elle, semble pouvoir se définir comme l'ensemble des règles régissant telles ou telles activités humaines. Encore une fois dans un sens très large, l'institution, telle que considérée par Huizinga, ne concerne pas que les activités juridiques et politiques. La philosophie et la guerre, par exemple, seront ici considérées comme des institutions dans la mesure où elles sont des activités humaines régies par leurs propres règles.



## Première partie

### I. Huizinga

#### L'homme et l'œuvre

Johan Huizinga (1872-1945) ne fut sans doute pas le philosophe le plus reconnu du XXe siècle, si tant est qu'on lui reconnaisse le titre de philosophe. Néerlandais, docteur ès lettres de l'université de Groningen et de Leipzig, il fit carrière comme historien aux universités de Groningen et de Leyde. À cette dernière, il accéda au poste de recteur. Auteur de plusieurs travaux, il nous aura donné une Histoire des États-Unis (1918 et 1926), une biographie d'Érasme (1924) et son œuvre majeure, *Le crépuscule du Moyen-âge* (1919).

Original dans son style et dans ses intérêts, il débordera de son mandat d'historien en se faisant essayiste, avec succès, produisant quelques textes de critiques sociales dont, *Monde abîmé* (1945) et, celui qui nous intéresse ici, *Homo ludens* (1938), un livre qui ouvrait alors une nouvelle avenue pour la réflexion culturelle. Ce serait trop de dire que Huizinga écrivit ce livre avec son sang, selon l'expression de Nietzsche, mais, il n'en demeure pas moins, qu'il y démontra beaucoup d'audace et un certain courage en proposant une thèse originale, fortement à contre-courant des vues généralement partagées sur le sujet. Ce courage, il l'a démontré également, en s'opposant publiquement au nazisme, renvoyant de l'université de

Leyde un lecteur allemand ouvertement antisémite, opposition à l'opresseur donc, qui lui valut en 1942, l'internement puis l'exil jusqu'à sa mort, en 1945.

L'œuvre que nous étudierons ici, *Homo ludens*, tire son origine d'une suite de discours que Huizinga a prononcé devant des universitaires européens. Il présenta d'abord *Over de grenzen van spel et ernst in de culture* à titre de recteur de l'université de Leyde. D'autres discours, à Zurich et à Vienne (1934), puis à Londres (1937), s'intitulèrent *Das Spielelement der Kultur* et non pas *Das Spielelement in der Kultur* comme chaque fois ses hôtes croyaient devoir le corriger. Car c'est bien de l'élément ludique de la culture et non, dans la culture, que Huizinga entendait faire l'étalage.

Finalement, lorsque Huizinga décida de faire de cette idée latente un livre, il opta pour un titre clair dont le sens évitait la confusion engendrée par les titres des conférences précédentes, *Homo ludens* (L'Homme jouant) et qui, se voulait une réplique aux *Homo sapiens* (l'Homme pensant) et *Homo faber* (L'Homme fabriquant) qui nous définissaient jusque-là.

Le propos de l'œuvre est indubitablement audacieux. Huizinga propose de considérer le jeu non pas comme étant un produit de la culture comme il était généralement convenu, mais comme son moteur. En d'autres termes, Huizinga avance l'idée que la culture naît et se développe dans le jeu, qu'elle est d'abord jouée. L'idée n'est pas tout à fait neuve, car

Schiller déjà, dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, avait tenu de semblables propos, mais Huizinga en donne une élaboration qui demeure sans précédent.

*Homo ludens* poursuit deux objectifs. D'abord et avant toute autre chose, Huizinga doit répondre à une question fondamentale : qu'est-ce que le jeu? Si cette question nous paraît d'abord triviale, tant le jeu nous est familier, nous éprouvons rapidement un désarroi lorsque vient le temps d'en donner une définition qui s'accorde avec toutes ses expressions. Une part importante du travail de Huizinga consistera à donner au jeu une définition cohérente et satisfaisante capable d'englober toutes les espèces de jeux. Cette définition devra également être pertinente pour justifier la présentation de sa thèse principale, celle qui constitue le deuxième objectif d'*Homo ludens*. Cette thèse, nous l'avons dit, veut démontrer que la culture a ses racines dans le jeu. Pour démontrer cela, Huizinga s'emploie à faire un inventaire des principales activités culturelles en relevant, pour chacune d'elles, des éléments caractéristiques de l'attitude ludique.

Toute la théorie d'*Homo ludens* se retrouve dans le premier chapitre : « Nature et signification ». Un lecteur pressé pourrait aisément comprendre toute la thèse de Huizinga sans même lire les onze chapitres suivants qui sont, en fait, une application d'un principe général (le jeu comme fondement de la culture) dans des sphères culturelles particulières, (comme la justice, la guerre, les arts, la philosophie, etc.). C'est ce qui explique que nous accorderons une attention plus particulière à ce premier chapitre sans nous y restreindre

toutefois. Les chapitres subséquents seront également passés en revue, afin de permettre à Huizinga d'exemplifier son propos.

### **Vers une définition du jeu**

Pour sa définition du jeu, Huizinga rejette immédiatement les explications psychologiques et physiologiques, car elles ne répondent pas à la question qu'il se pose. Alors que Huizinga cherche à définir le jeu, les psychologues prétendent expliquer à quelles fins il se produit. Pour Huizinga, supposer que le jeu se produit en fonction de quelque chose d'autre (instinct, impulsion...) n'est pas contestable en-soi, mais cela ne nous donne pas une idée exhaustive du concept et du phénomène. En fait, ces explications ne s'intéressent pas à la nature du jeu, mais à sa fonction. De plus, de telles vues ont tendance à ramener le jeu à l'expression d'un instinct dans le quotidien de l'homme et de l'animal. Pour Huizinga, pareil parti pris nie la nature consciente et intentionnelle du jeu. Parce qu'il est intentionnel, le jeu n'est pas matière, il se déroule dans le rapport qu'entretient le joueur avec l'objet de son jeu. Est-il rationnel alors? Il peut l'être pour certains jeux, mais, pas pour tous, le jeu n'est donc pas rationnel en soi. Considérant que nous partageons le jeu avec les animaux (nous jouons même parfois avec eux), il serait presque absurde de le prétendre. Il ne se pose pas non plus comme une activité rationnelle, mais se montre superflu et ne répond à aucun besoin, il ne nous sert, pour ainsi dire, à rien. Huizinga résume ainsi sa pensée :

*« L'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos. Les animaux peuvent jouer : ils sont donc déjà plus que des mécanismes. Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel. »<sup>2</sup>*

Une autre tentation est de définir le jeu par le plaisant. Huizinga ne nie pas que le jeu soit plaisant, encore faudrait-il définir ce dernier terme, mais il note avec raison que ce qui est plaisant n'est pas nécessairement un jeu. Effectivement, certaines activités plaisantes ne sont en rien des jeux. Prendre une douche et se nourrir sont des activités plaisantes, mais ne sont habituellement pas identifiées comme des jeux. Une autre tendance est d'opposer le jeu au travail. Ce qui ne serait pas une activité productive, serait un jeu. Alors, ce serait confondre jeu et loisir, le loisir n'étant pas toujours occupé par le jeu. Une autre démonstration du jeu par son contraire serait de le poser comme négation du sérieux. Deux angles d'observation différents se présentent ici; d'abord, le jeu comme l'absence de sérieux dans quelque chose; ensuite, le jeu comme impossibilité pour le sérieux. À la première proposition, nous pouvons répondre que le jeu n'est pas *ce qui n'est pas sérieux*. Une foule de choses ne sont pas sérieuses, un clown par exemple, mais ce ne sont pas des jeux, ni des joueurs. À la deuxième proposition, celle voulant que le jeu ne puisse pas être sérieux, Huizinga s'oppose fermement, en défendant l'idée que le jeu peut tout à fait se jouer le plus sérieusement du monde :

---

<sup>2</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p.20

*« Le rire s'oppose à certains égards au sérieux, mais il ne se trouve en aucune façon lié directement au jeu. Les enfants, les joueurs de football ou d'échecs jouent avec le plus profond sérieux, sans la moindre velléité de rire. »<sup>3</sup>*

D'autres perspectives ne sont pas pertinentes lorsque l'on examine le jeu, ainsi :

*« Si le jeu demeure en dehors de la disjonction entre sagesse et sottise, il reste tout aussi éloigné de l'antithèse du vrai et du faux. De même, de celle du bien et du mal. Le jeu en soi, s'il constitue une activité de l'esprit, ne comporte pas de fonction morale, ni vertu ni péché. »<sup>4</sup>*

Cela dit, l'ensemble de ces délimitations ne nous dit pas encore ce que le jeu est, mais seulement ce qu'il n'est pas. Il reste à Huizinga à démontrer ce qu'il est. Pour ce faire, il entreprend de *« circonscrire les caractères fondamentaux du jeu »<sup>5</sup>*. Ces caractéristiques du jeu, nous ne devons pas les considérer comme découlant les unes des autres, mais plutôt, comme irréductibles les unes à l'égard des autres, indépendantes, mais tout essentielles à la définition du jeu comme l'œuf, le bec, les plumes et les ailes sont essentielles au concept d'« oiseau ».

---

<sup>3</sup> *Ibid*, p.24

<sup>4</sup> *Ibid*.

<sup>5</sup> *Ibid*. p.25

Avant de poursuivre plus loin, soulignons un point important. Compte tenu de son intention d'évaluer l'apport culturel du jeu, Huizinga fait un choix dans l'éventail des jeux : il ne retiendra que les *jeux de caractères sociaux*. En d'autres mots, Huizinga prévient le lecteur que sa définition du jeu s'appliquera aux formes évoluées de jeux, à celles qui se pratiquent en sociétés, comme compétitions ou comme spectacles.

Par souci de clarté, nous présenterons dans ce qui suit, une citation de Huizinga dans laquelle il donne une première définition du jeu, ensuite, nous tirerons de celle-ci toutes les caractéristiques énoncées dans cette définition, pour les présenter enfin, une à une, d'une manière plus élaborée avec les précisions de l'auteur.

*« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »<sup>6</sup>*

---

<sup>6</sup> Ibid. p. 34-35.

De cette citation, nous tirons les caractéristiques suivantes concernant la définition du jeu.

Le jeu est :

- 1- une action libre;
- 2- Une action située en dehors de la vie ordinaire;
- 3- Une action autorémunératrice;
- 4- Une action limitée dans le temps et dans l'espace;
- 5- Une action réglée;
- 6- Une action qui suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystères.

Ces six caractéristiques contiennent les grandes lignes de la définition du jeu selon Huizinga. Voyons maintenant comment Huizinga détaille chacune de ces caractéristiques dans son texte.

### **1. Une action libre.**

Cette première caractéristique du jeu est sans contredit la plus importante, elle est fondamentale à tous les jeux. « *Le jeu commandé n'est plus un jeu* »<sup>7</sup> point à la ligne. Le jeu est une activité voulue et non pas imposée. Non seulement est-il volontaire, mais il est aussi, selon Huizinga, excédentaire : « *Le jeu est superflu* »<sup>8</sup>, dans le sens où il ne répond à aucune nécessité ou contrainte biologiques s'enracinant dans des besoins vitaux. Il n'obéit pas davantage à des intérêts économiques. Huizinga ayant déjà refusé droit de cité aux psychologues, nous ne discuterons pas vraiment des premières objections qui pourraient être opposées à sa propre position. En effet, Freud et plusieurs autres ont contesté le

---

<sup>7</sup> *Ibid.* p.25



caractère gratuit du jeu, arguant qu'il est déterminé par un besoin de l'esprit, une impulsion vitale, l'expression inconsciente des désirs. Il serait honnête de dire que les deux positions peuvent être taxées de pétitions de principe. Le jeu, *libre* ou *déterminé*, dépend peut-être, avant tout, d'une présupposition quant au fonctionnement de l'esprit humain. Vouloir comparer ici ces deux positions nous amèneraient bien vite hors de notre propos, nous engageant dans un débat de psychologie fondamentale qui dépasse le mandat que nous nous sommes donné et auquel nous voulons nous en tenir.

## **2. Une action située en dehors de la vie ordinaire.**

Laissons ici Huizinga préciser ce qu'il entend par « en dehors de la vie ordinaire » :

*« Le jeu n'est pas la vie « courante » ou « proprement dite ». Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre. Déjà le petit enfant a la pleine conscience d'agir « seulement comme ça », « seulement pour rire. » »<sup>9</sup>*

Le jeu, c'est donc, faire « comme si », c'est consentir à donner créance, au moins pour un moment, à une illusion. Personne n'est dupe, mais personne ne s'esclaffera face à la charge du terrible chevalier noir sous prétexte qu'il n'est qu'un petit garçon, dont l'arsenal tient plus de la batterie de cuisine que de l'armement médiéval. Le jeu demande que l'on travestisse la réalité d'un commun accord pour que ce nouvel univers puisse *exister*, le

---

<sup>9</sup> *Ibid.* p. 26

temps du jeu. Cette assertion est-elle adéquate pour tous les jeux? Bien des jeux ne semblent pas exiger que l'on joue un rôle. Rappelons ici que Huizinga traite principalement du jeu social, jeu auquel l'affirmation s'applique tout à fait. Mais ce qui est visé plus précisément ici, c'est surtout l'idée que par le jeu nous accordons de l'importance à une activité qui n'influe en rien sur la réalité objective entourant le joueur, et cette caractéristique vaut pour tous les jeux. Pendant le jeu, le caillou d'un joueur de marelle est plus qu'un simple caillou. En opposition au monde ordinaire, à la vraie vie, l'action dans le jeu est une simulation. Les enfants distinguent d'ailleurs, le « faire comme si » appartenant au jeu, du « pour de vrai » relatif au monde réel. L'action dans la vraie vie doit-elle être tenue pour plus sérieuse que l'action posée dans le jeu? La réponse de Huizinga est claire :

*« Néanmoins nous avons déjà observé que cette notion de « seulement jouer » n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce « seulement jouer » avec une gravité extrême, disons avec une résignation qui tourne à l'enthousiasme, et élimine momentanément de manière complète la qualification de « seulement ». Tout jeu peut à tout instant absorber entièrement le joueur. »<sup>10</sup>*

Nous avons déjà vu que le jeu n'est pas le contraire du sérieux, mais qu'au contraire, il peut être joué avec le plus grand sérieux. Nous voyons maintenant que cette apparente

---

<sup>9</sup> *Ibid.* p.26

<sup>10</sup> *Ibid* p. 27.

opposition s'avère ici ne plus avoir aucune pertinence : *« Le jeu peut s'élever jusqu'au sommet de la beauté et de la sainteté, où il laisse le sérieux loin derrière lui. »*<sup>11</sup>

### **3. Une action autorémunératrice.**

*« Élément indépendant de la « vie courante », elle (l'activité ludique) se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs. Bien mieux, elle interrompt ce mécanisme. »*<sup>12</sup>

Le jeu est une activité gratuite, totalement improductive. Même lorsqu'une somme d'argent est en jeu, la richesse n'est pas créée, elle est déplacée d'un joueur à un autre. Il est à noter ici que la gratuité du jeu signifie que le jeu est joué pour lui-même. Il n'y a pas de finalité externe au jeu. Le jeu a sa propre finalité en lui-même. Cette autotélie constitue sa propre autonomie. Certes, un joueur professionnel peut bien jouer pour un gain éventuel ou même un salaire, mais il s'agit d'une finalité surajoutée au jeu par le joueur; celle-ci n'affecte en rien l'idée que le sens du jeu est sa propre réalisation. Huizinga continue : *« Elle s'y insinue, comme une action temporaire, pourvue d'une fin en soi, et s'accomplissant en vue de la satisfaction qui réside dans cet accomplissement même. »*<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> *Ibid* p. 27.

<sup>12</sup> *Ibid.* p. 27.

<sup>13</sup> *Ibid* p.27.

Pourtant, Huizinga finit par admettre, paradoxalement, que le jeu répond, bel et bien, à un besoin. Un besoin culturel. Le jeu est porteur de sens, il témoigne de l'esprit d'une civilisation. Huizinga dissipe immédiatement l'apparente contradiction que pose cette idée qu'une activité gratuite puisse répondre tout de même à un besoin :

*« ... ses fins mêmes se trouvent en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits. Comme action sacrée, le jeu peut servir la prospérité du groupe, mais alors d'une autre manière et avec d'autres moyens que l'acquisition immédiate d'éléments de subsistance. »<sup>14</sup>*

Nous remarquons donc que le jeu comble un besoin supérieur qui dépasse le conditionnement d'une activité enracinée dans les besoins matériels.

#### **4. Une action limitée dans le temps et dans l'espace.**

Il appert qu'une activité se voulant détachée du monde ordinaire doit se dérouler dans des balises bien circonscrites. Ce sur quoi porte le jeu, son support, qu'il soit matériel ou imaginaire, doit être connu des joueurs pour que le jeu puisse fonctionner. Bien des jeux nécessitent « un terrain de jeu » pour se pratiquer ou, tout au moins, une table, une scène, un tracé ou encore, un simple instrument, le *jeu* ou *jouet*, par exemple, le bilboquet. Limité aussi bien dans l'espace, donc, que dans le temps. « *Le jeu commence et, à un certain*

---

<sup>14</sup> *Ibid.* p. 28.

*moment, est « fini ».* »<sup>15</sup> Cette finitude du jeu lui permet, entre autres, d'être recommencé autant de fois qu'on le désire ou, d'être suspendu momentanément et d'être repris plus tard.

### **5. Une action réglée.**

*« Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. »*<sup>16</sup> Les règles du jeu créent un ordre, un ordre dans lequel le jeu s'articule, s'exprime, et sans lequel il perd toute valeur d'action séparée du monde. Les règles du jeu s'imposent de façon absolue et nul ne doit les remettre en question, car le jeu est, précisément, l'exécution d'une action à travers des règles données. Changez les règles et vous changerez le jeu lui-même, si vous ne le détruisez pas tout simplement.

### **6. Une action qui suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère.**

La communauté joueuse, les membres d'un même club, affichent souvent leur exclusivité par le port d'une marque distinctive, on recourt à des signes, à des codes de reconnaissance ou à toute autre chose pouvant les démarquer de ceux qui ne participent pas à leurs activités. Certains groupes ont des initiations plus ou moins secrètes par lesquelles ils marquent leur appartenance à une union distincte ou, encore, produisent des publications dédiées à la communauté initiée, souvent incompréhensibles au reste du monde. Tout ceci a pour effet, dans une certaine mesure, de faire perdurer le jeu, d'en garder l'esprit, même

---

<sup>15</sup> *Ibid.* p. 29.

lorsqu'il n'a pas ou plus lieu; le joueur est encore reconnu et identifié comme tel, même lorsqu'il agit dans la vie ordinaire, lorsqu'il ne joue plus.

### **Une deuxième définition**

Dans les premières pages du deuxième chapitre, « Conception et expression de la notion de jeu dans la langue », Huizinga reformule sa définition. Pour l'essentiel, on y retrouve les mêmes éléments que dans la première définition, et on se demande pourquoi Huizinga nous donne cette nouvelle définition. Doit-elle être prise comme une substitution de la première, la remplaçant et l'annulant totalement? Rien ne le laisse croire. On dirait plutôt que Huizinga cherche à représenter la même définition, mais avec plus de clarté, plus de précision. Quoi qu'il en soit, nous prendrons cette deuxième définition comme une alternative à la première, c'est d'ailleurs une liberté que s'autorise Caillois, comme nous le verrons plus loin, lorsqu'il examine les définitions fournies par Huizinga.

Voici donc cette deuxième définition du jeu proposée par Huizinga.

*« Le jeu est une action où une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi,*

---

<sup>16</sup> *Ibid.* p. 31.

*accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »<sup>17</sup>*

Voilà, comme nous avons pu le constater, la deuxième définition ne diffère pas tellement de la première. Quelques changements ont néanmoins été apportés, comme l'absence de référence au mystère dans la deuxième, et l'ajout de la notion de tension. Nous reviendrons sur ces définitions dans le chapitre sur Caillois consacré à sa critique des définitions de Huizinga.

Nous connaissons maintenant la structure, la forme que prend le jeu selon Huizinga, il nous reste encore à en définir le sens, la fonction. Dans l'optique où nous considérons le jeu pour ses formes supérieures, les jeux sociaux, et dans l'intention d'en démontrer l'évolution dans des expressions culturelles diverses, il est indispensable, pour comprendre le sens du jeu, que nous nous arrêtions sur un concept fondamental : l'*agôn*. Le concept de l'*agôn* est développé par Huizinga, brièvement d'abord, dans son deuxième chapitre intitulé « Notion de jeu dans la langue » et, ensuite plus en profondeur, dans son troisième chapitre portant le titre « Le jeu et la compétition comme fonction créatrice de culture ».

---

<sup>17</sup> *Ibid* p. 57-58.

## **La compétition et l'*agôn***

Si la culture est née dans le jeu, celui-ci vient d'une prédisposition humaine qui lui est antérieure, une caractéristique fondamentale de l'homme, à savoir, l'esprit de compétition. L'être humain aurait déjà eu en lui le désir de surpasser l'autre, avant même de structurer et d'organiser cette impulsion en une forme la codifiant en jeu. S'agit-il d'un instinct de survie, d'une impulsion d'agressivité, ou encore d'une parade nuptiale permettant aux protagonistes de mettre en valeur leurs meilleurs atouts? Quoi qu'il en soit, Huizinga détermine cet esprit de compétition comme structurant l'histoire de l'humanité depuis le début.

Si Huizinga se soucie peu de connaître l'origine biologique de l'esprit de compétition, il en dresse cependant un tableau très large quant à ses multiples expressions. Voyons les plus remarquables.

Donc, l'esprit de compétition est une tendance de l'homme cherchant constamment à s'exprimer. Dans la société primitive, les activités nécessaires à la survie n'y échapperont pas : on veut être le meilleur chasseur, le meilleur guerrier, le meilleur tresseur de paniers, etc. À bien des égards, les moindres facettes de la vie deviennent des occasions de rivaliser. Bien sûr, cette compétition s'effectue dans le travail des hommes et, vouloir être le meilleur au travail peut être vu comme une volonté d'être plus productif, plus profitable à la tribu ou au groupe. On ne peut définir cette forme de compétition au travail uniquement que par le



jeu, car elle est intéressée, le travail est producteur de biens. Là où le sentiment compétitif se « purifie », en quelque sorte, c'est lorsqu'il s'exprime gratuitement, comme simple démonstration de l'excellence, sans autre bénéfice que la réussite. Pour traiter de cette forme de compétition, Huizinga utilise le terme *agôn*.

Ce terme, il ne l'invente pas, *agôn* est un mot grec désignant la compétition sacrée, sérieuse, dans une civilisation dont le fort esprit ludique nous aura notamment donné les jeux olympiques. Fait intéressant, l'*agôn*, en plus de son sens de concours, désigne également la bataille, la guerre. L'*agôn*, chez les Grecs, s'oppose à la *paidia* dont la racine *pai* nous indique qu'il est question de jeux enfantins, de badinages sans conséquence. L'*agôn* tiendrait également son sens d'un autre terme : *agora*, réunion, ce qui marque encore plus précisément son caractère social. Huizinga reconnaît à Jacob Burckhardt la récupération du terme *agôn*, ayant créé le substantif « agonal », le critiquant toutefois pour n'avoir reconnu ce caractère qu'à la civilisation grecque seulement, comme s'il s'agissait d'une caractéristique spécifiquement hellénique. Quoi qu'il en soit, nous retiendrons de ce mot l'expression d'une opposition, d'une dualité comme le suggère un de ses avatars : « antagonisme ».

Dans le premier sens, l'*agonise* distingue sensiblement du simple jeu, enfantin celui-là, dont il ne semble pas partager le côté frivole et puéril. Comme compétition sacrée, il serait malvenu d'y voir quelque chose de non sérieux, comme dans la *paidia* par exemple. Cependant, Huizinga nous invite à considérer ceci :

*« L'agôn, qu'il s'agisse du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de la fête, c'est-à-dire à la sphère ludique. »<sup>18</sup>*

Donc, jeu éminemment sérieux certes, mais jeu quand même. Les Olympiades pouvaient bien se faire en hommage aux dieux et s'envelopper de la plus grande solennité, il n'en demeure pas moins qu'ils furent des jeux dans leur forme. D'autres civilisations ont connu d'autres jeux sacrés. Pensons aux Incas se lançant une balle, représentation de la course du soleil, et qui, pour punir celui qui l'échappait durant le jeu, le mettait à mort. Ne nous étendons pas davantage dans l'inventaire des jeux sacrés, nous avons maintenant une assez juste idée de ce qu'est l'*agôn* au sens strict du terme pour qu'il ne nous soit pas nécessaire de passer en revue tous les exemples que Huizinga apporte pour étayer sa thèse. Notons cependant une tendance, dans beaucoup de sociétés dites primitives, à regrouper les individus en phratries, rivales, mais complémentaires les unes aux autres, qui s'affrontent lors de certaines occasions, dans une compétition de générosité et d'opulence. Le *potlatch*, c'est le nom amérindien donné au phénomène, est une compétition où se produit une surenchère des offrandes : une tribu offre un présent à une autre tribu, qui elle, en offre un plus somptueux en retour, et ainsi de suite, parfois jusqu'à la dilapidation complète des biens d'une des tribus. Ironiquement, à un tel jeu, on a tout à perdre en gagnant. Ce rituel, en apparence un sacrifice insensé, est une exemplification frappante de ce qui motive l'esprit de compétition, soit, l'honneur de celui qui fait fi de ses biens et de ses besoins, et

---

<sup>18</sup> *Ibid* p. 61-62.

par extension l'honneur de la tribu qui se dépouille pour démontrer sa grandeur et son mépris des richesses. L'honneur, c'est elle la cause de la compétition : l'honneur, idéal à atteindre pour quiconque se soumettant au défi, au jeu.

Ces considérations amènent Huizinga à écrire, et c'est là où réside le sens du jeu :

*« Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu « représente » un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose. »<sup>19</sup>*

À un niveau individuel ou collectif, le jeu représente donc cette volonté éternelle de l'homme pour le dépassement, pour l'élévation, et, parce que cet homme entrave sa réalisation par les règles auxquelles il se soumet, la réussite représente, en quelque sorte, un jugement *supérieur* qui départage le vainqueur des vaincus, le bien du mal, le noble du vulgaire. Le sens du jeu réside dans la volonté perpétuelle du joueur de faire mieux, simplement pour être le meilleur, sans autre bénéfice que l'honneur qui accompagne la réussite, et la vertu qu'elle suppose.

---

<sup>19</sup> *Ibid* p. 35.

## Le jeu social

La première partie du travail de Huizinga était de définir le jeu. La seconde partie consiste à démontrer, en quoi le jeu est une fonction de la culture. Huizinga pose ainsi sa thèse : « *La civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu.* »<sup>20</sup> Parce qu'il traite de culture, de société, il se permet, quant au jeu, une discrimination favorisant ceux qu'ils jugent plus pertinents. Parmi les jeux, Huizinga a choisi de retenir les jeux sociaux, les compétitions réglées, comme objet de son analyse et de sa théorie sur l'évolution culturelle.

Ce qui était à l'origine un jeu, s'est transformé progressivement en culture. La culture évoluant, le jeu s'est spécialisé, le sérieux s'est affirmé, bref, les activités se sont sensiblement éloignées du jeu pour devenir des institutions. Fondées dans le jeu, ces institutions ne s'en sont jamais véritablement affranchies, elles conservent encore en elles tout le principe du jeu.

Cette partie de la thèse de Huizinga, si elle en est le point central, demeure la plus susceptible d'être critiquée. Peu de gens voudront remettre en question la définition du jeu faite par Huizinga. Cette définition n'engage que le jeu. Par contre, lorsque vient le temps d'étendre la notion de jeu à l'ensemble de la culture, il se forme une résistance, souvent due au refus de voir une culture sérieuse être fondée dans le jeu.

Pour confondre les sceptiques, Huizinga entreprend de démontrer, comment le jeu est le moteur de la culture. Ce faisant, il analyse chacune des grandes expressions de la culture humaine, et met en relief les éléments ludiques qu'elles contiennent et sur lesquels elles se fondent. Tous les chapitres suivant ceux consacrés à la définition et à la nature du jeu se présenteront comme autant d'études des expressions culturelles. Huizinga n'étant pas un auteur systématique et ordonné, il fait défiler pêle-mêle, anecdotes historiques, mythes, réflexions personnelles et plusieurs considérations linguistiques, sans toutefois offrir une grille d'évaluation unifiée pour chacune des activités présentées. Dans ce qui suit, nous présenterons à tour de rôle ces différentes activités. Pour chacune d'elles, nous nous efforcerons de faire ressortir le principe ludique fondateur tel qu'il est entrevu par Huizinga. En suivant le texte de ce dernier, il est possible de retracer la présence de l'esprit ludique commune à toutes ces activités. Bien sûr, toutes ces activités n'entretiennent pas le même lien avec le jeu. Si certaines, comme la poésie ou les arts, se retrouvent plus aisément associées au jeu, d'autres, comme la guerre et la justice, offrent moins une telle évidence en raison du fait qu'elles ne sont pas dissociables à nos yeux de la réalité à laquelle elles renvoient. Mais le principe de leur appartenance à la sphère ludique est, pour Huizinga, d'ordre structurel et ne réfère pas aux conséquences désastreuses ou aux atrocités qui entraînent les rouages de la justice. Pour chacune des activités que nous aborderons, nous ferons une courte récapitulation afin de saisir comment celles-ci participent, par leur forme, à la définition que Huizinga donne du jeu. En d'autres termes, nous reprendrons pour chacune d'elles, la définition du jeu de Huizinga et nous chercherons à vérifier si les

---

<sup>20</sup> *Ibid.* Avant-propos, p.12.

critères qu'il définit pour le jeu s'appliquent aux activités en cause. Comme Huizinga n'effectue pas lui-même une telle analyse différenciée, nous devons parfois aller au-delà des exemples qu'il fournit pour évaluer nous-même la possibilité d'un rapport entre les caractéristiques du jeu et les activités culturelles.

## **Le jeu et la juridiction**

La justice sera la première activité que Huizinga présentera sous l'angle ludique. Ce choix n'est pas fait au hasard, il est annoncé dans le dernier paragraphe du chapitre « Le jeu et la compétition », chapitre précédant celui dont nous traiterons maintenant. Dans ce chapitre, Huizinga avait présenté le jeu comme catégorie primaire des phénomènes de culture et, à cet effet, il traitait du *potlatch* comme une des expressions premières de juridiction. La prétention de Huizinga est la suivante : la structure formelle de la juridiction moderne est en tout point semblable à celle, primitive, qui était clairement empreinte de l'esprit ludique.

Dans sa démonstration, Huizinga écarte d'emblée la première objection qui pourrait lui être faite, à savoir, que la justice est une entreprise sérieuse n'ayant rien de la frivolité du jeu. À cela Huizinga répondra ce qu'il répétera souvent et ce que nous devons tenir pour acquis : le jeu peut tout à fait se faire le plus sérieusement du monde, la gravité d'une action n'exclut en rien son caractère ludique.

La pierre angulaire d'un rapprochement des sphères de justice et de jeu se trouve dans le caractère compétitif de la justice. Nous avons vu comment tout ce qui est compétition est jeu pour Huizinga. Plus encore, Huizinga souligne cette particularité linguistique : le débat judiciaire se nomme *agôn* chez les Grecs. Quiconque étant un tant soit peu au fait du déroulement d'un procès, ne pourra que reconnaître qu'il y règne en effet une atmosphère de compétition, les participants étant rangés en deux camps (la poursuite et la défense) et le tout se déroulant sous l'arbitrage d'un juge. Le procès est une véritable joute verbale, parfois même théâtrale, où s'affrontent des avocats rivalisant d'éloquence afin de *gagner* le juge et les jurés à leur cause.

Nous nous rappelons qu'un des caractères du jeu est sa limitation physique et temporelle; il en va de même pour la justice. La cour est l'enceinte consacrée aux procès et à toutes les autres procédures judiciaires. Huizinga écrira à son sujet :

*« C'est un vrai cercle magique, un champ libre à l'intérieur duquel toutes les habituelles différences de rang entre les hommes sont pour un temps suspendues. »<sup>21</sup>*

Cette phrase, en plus de marquer le caractère limité de la justice, souligne également sa tendance à s'exclure de la vie courante. En effet, la suspension des différences de rang entre les hommes est une forme d'élévation de ceux-ci au-dessus du quotidien, au-dessus de leur rôle habituel, rôle qu'ils retrouveront une fois sorti de la cour.

Le costume porté par les juges et par les avocats, la toge et encore souvent la perruque, est une autre forme de cette *sortie* de la vie ordinaire propre à la juridiction. Par un accoutrement différent de l'homme de la rue, le juge, à la façon du sorcier mettant son masque, devient « un autre être ». Est-ce aujourd'hui une pure convention ? Peut-être, mais encore, et c'est nous qui posons la question : une convention n'est-elle pas un jeu intersubjectif créant un ordre des choses, une réalité consensuelle ? Caillois dira de l'uniforme qu'il est « *aussi un déguisement, mais officiel, permanent, réglementaire et qui, surtout, laisse le visage à découvert. Il fait de l'individu le représentant et le serviteur d'une règle impartiale et immuable...* »<sup>22</sup> Cette citation de Caillois, remise dans son contexte, définit le rôle de l'uniforme par rapport à celui du masque lors de bals masqués et de carnivals, survivances du masque de sorcier dans nos sociétés modernes. Inversement à l'objet de fête, l'objet sémiotique de la justice est *permanent* et *réglementaire*, c'est en quelque sorte un phénomène en dehors de la vie ordinaire, qui y participe toutefois, en lui donnant un ordre.

Créateur d'ordre social, le domaine juridique est hautement réglementé. Il y a d'abord les lois, mais également les règles qui régissent l'exercice du droit, qui dictent la façon de rendre la justice. Parmi ces règles, les différents articles de loi et la jurisprudence. L'admission des preuves et des témoins et, également, l'innocence ou la culpabilité du suspect, seront déterminées souvent par des règles internes, qui parfois par l'absurde, nous

---

<sup>21</sup> *Ibid* p. 133

<sup>22</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, p.256



démontrent leur étrangeté par rapport à la vie courante. À cet effet, on se souviendra de l'immensément médiatisé procès du footballeur américain, O.J. Simpson, où il fut innocenté à la cour criminelle, mais reconnu responsable à la cour civile.

Créateur de ses propres règles, et régi par elles uniquement, le jeu juridique sort de la vie ordinaire, il s'élève au-dessus. Il établit un ordre des choses pour le monde ordinaire et cet ordre est constamment réévalué par lui. Une histoire entre deux citoyens trouvera sa solution en cour, la justice est un combat pour faire reconnaître le droit. L'analogie avec le jugement divin est permise :

*« L'exercice de la juridiction et le jugement de Dieu ont leur origine commune dans la pratique d'une décision agonale : le sort, ou une épreuve de force prononce le jugement définitif. »<sup>23</sup>*

Comme le jeu, la juridiction est donc une activité compétitive réglée, limitée dans l'espace et dans le temps, une action située en dehors de la vie courante.

Peut-on dire également de la juridiction qu'elle suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ? Fort probablement. D'ailleurs, il est également très probable que toutes les professions suscitent dans la vie des relations de groupe. Quant au mystère, une certaine culture du secret chez les juristes nous le rappelle un peu. La juridiction est-elle autorémunératrice, désintéressée ? Oui, d'une certaine manière, c'est le

but de l'exercice juridique que de trouver la justice pour elle-même. Il est cependant important de noter l'existence et l'importance d'un enjeu pour chaque jugement. L'exercice juridique n'est pas totalement désintéressé dans la mesure où un enjeu le motive, la justice se fait, pour des raisons qui lui sont extérieures. Telle ou telle cause sera entendue parce que quelqu'un l'aura demandé, et c'est sur ce cas que justice devra être rendue. Il en va de même pour la liberté. La juridiction n'est pas réellement une entreprise libre dans son exécution, elle est commandée par la société. D'autre part, dans un sens plus kantien, la juridiction comme concept ne serait-elle pas *liberté, autonomie*, fixant elle-même ses lois et se les imposant librement ?

## Le jeu et la guerre

À la lumière du siècle dernier, avec son lot record d'hécatombes, et considérant le début de ce nouveau siècle, qui nous a projetés de façon aussi terrifiante que spectaculaire dans une suite de guerres dont on a peine à voir venir la fin, parler de la guerre comme d'un jeu nous vaudra, au mieux, un regard déconcerté et suspicieux et, au pire, une « excommunication » des milieux intellectuels qui se respecte. En effet, s'amuser de la guerre paraîtrait sans aucun doute irresponsable et serait certainement entendu comme une insulte envers tous ceux qui en auront souffert. Spectateur des horreurs de mon époque, ayant été soldat moi-même, ayant vu revenir des camarades ébranlés par la Bosnie et la Somalie, ayant entendu les témoignages d'un oncle blessé dans son corps et dans son âme

---

<sup>23</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 139

dans la jungle du Vietnam, je crois être à même de dire que la guerre n'est sans doute pas l'aventure joyeuse que nous vantaient jadis les affiches de recrutement. Cela étant, nous ne devrions pas succomber aux préjugés qui voudraient que l'on se bouche les oreilles dès que l'on traite de la guerre autrement que pour la décrier. Il est de notre devoir intellectuel de s'élever au-dessus du lieu commun et de considérer, en toute honnêteté, une analyse conceptuelle même si sa conclusion, ou la question elle-même, peut nous paraître choquantes.

Si une justification préliminaire nous semble nécessaire, c'est, d'une part, que la guerre devient *taboue* dans nos sociétés occidentales, on ne lui reconnaît plus de justification, plus de mérite, plus de valeur. À peine la voit-on encore comme un mal nécessaire. D'autre part, nous sentons le besoin de justifier l'importance qui sera accordée au chapitre de *Homo ludens* : « le jeu et la guerre », car, de toutes les activités sérieuses et graves étudiées par Huizinga, et compte tenu de la notion centrale d'*agôn*, la guerre nous semble celle dont la structure se rapproche encore le plus du jeu.

Force est d'admettre que Huizinga sentit également le besoin de justifier son travail lorsqu'il entreprit ce chapitre particulier. Dès le début, il se défend en rejetant l'inévitable objection que l'on pourrait lui faire, ce truisme pour lequel le combat est haï : la guerre tue des gens. Plutôt que de minimiser l'importance de ce fait, ce qui serait une ridicule et vaine tentative, il rappelle que la notion de jeu n'exclut pas *a priori* l'effusion de sang. Autrement dit, la violence et la mort ne sont pas une barrière au-delà de laquelle le jeu n'existe plus.

Pour appuyer son propos, Huizinga se réfère aux tournois médiévaux qui firent tomber, nombres de chevaliers, dont Henri II, une lance ayant pénétré sa visière. Plus près de nous, la boxe, sport olympique, apparaît à bien des gens comme une entreprise de décérébration. Que dire d'un jeu qui fait de plus en plus d'adeptes chez les jeunes, le *paintball*, où on organise des batailles rangées, équipés et camouflés comme des commandos, en s'éliminant avec des fusils qui vous propulsent, à 100 mètres/seconde, des billes de peinture aussi douloureuses que colorées ? À cela nous pourrions ajouter la longue liste des pilotes automobiles qui nous ont offert leur mort en spectacle ou encore, une nomenclature complète de tous ces sports, dits extrêmes, où le plaisir croît avec l'exposition au danger mortel. Reconnaissons finalement, à l'instar de Huizinga, que le jeu entretienne parfois une relation évidente avec la douleur, le sang, la violence et la mort. Une relation qui n'est pas récente comme en font foi les récits des premiers jeux olympiques qui, lorsqu'on les examine de plus près, représentaient différentes actions posées lors des batailles (lancer du javelot, course vers l'ennemi, saut d'obstacles, lutte, course de Marathon, etc.). Nous savons également que les blessures et la mort y étaient monnaie courante.

Pour Huizinga, le point d'ancrage de la guerre dans la sphère des activités imprégnées de l'esprit ludique se trouve dans la soumission des combattants à des règles qui s'élèvent au-delà de l'intérêt immédiat des parties : « *La bataille, en tant que fonction de culture, suppose toujours des règles restrictives, exige, jusqu'à un certain point, la reconnaissance*

*d'une qualité ludique.* »<sup>24</sup> Nous retrouvons ici un des critères fondamentaux du jeu : la règle. Comment s'exprime-t-elle dans un contexte guerrier? De l'Antiquité à aujourd'hui, les armées se sont soumises à une certaine réglementation des armes qui seraient utilisées, certaines étant proscrites comme les armes à feu pour les samouraïs, différentes armes de jet chez les Grecs, et bien d'autres armes, souvent efficaces, qui furent délaissées au fil des siècles à cause de leur caractère déshonorant. Aujourd'hui encore, les interdits existent, peut-être plus nombreux encore qu'autrefois : interdiction des mines antipersonnelles, prohibition des baïonnettes dentées, défense d'utilisation de certains calibres contre l'infanterie, nécessité d'utiliser des balles chemisées d'acier pour faire des blessures propres, interdiction de tirer sur les parachutistes en descente, etc. Bien sûr, tous ces interdits ne furent pas toujours respectés, souvent pour des raisons pratiques. Imaginez-vous, seul, avec une mitrailleuse antiblindés, voyant tomber une nuée de parachutistes ennemis. Pour vous défendre, vous violerez deux interdits. Par contre, leur simple imposition témoigne d'un esprit « sportif », d'un *fair-play*, dans l'exercice de la guerre qui la différencie du meurtre et de la barbarie chaotique.

Pourquoi se soumettre à des règles restrictives lorsque le but du combat est d'éliminer l'autre ? Parce que les combattants, alliés comme ennemis, se reconnaissent comme des pairs.

---

<sup>24</sup> *Ibid.* p.151

*« La guerre peut être considérée comme une fonction de culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent comme des égaux, ou, du moins, des égaux en droit. »<sup>25</sup>*

Une charte, la convention de Genève, établit d'ailleurs formellement cette égalité des combattants et encadre les hostilités afin d'interdire les abus et les débordements, entre autres, à l'égard des civils qui doivent être épargnés et protégés autant que possible, mais, aussi, dans le but d'assurer aux prisonniers des différents camps qu'ils seront traités dans la dignité et la sécurité. Huizinga précise un peu plus loin :

*« S'il s'agit d'un combat contre des groupes que l'on ne reconnaît pas, au fond, comme des hommes, ou du moins des êtres pourvus de droits humains (...) ce combat ne demeurera dans les « bornes » de la culture que pour autant qu'un groupe y mette lui-même des limitations, pour la satisfaction de son propre honneur. »<sup>26</sup>*

Cette citation nous apprend deux choses : d'abord, nous y reconnaissons une explication des exactions qui seront commises à l'égard des rebelles, des résistants et de ceux que la nouvelle épithète américaine qualifie de « combattants illégaux », ensuite nous retrouvons encore une fois l'honneur, comme garant de retenue et de respect pour l'adversaire. Selon Huizinga, « la théorie de la « guerre totale » anéantit, pour la première fois, les derniers

---

<sup>25</sup> *Ibid*, p. 151.

*restes de la fonction culturelle, et ainsi de la fonction ludique de la guerre. »*<sup>27</sup> Le concept de « guerre totale », bien qu'elle fût pratiquée de longue date, entre autres, par les Assyriens dans leurs massacres à grande échelle, est une idée relativement récente, élaborée principalement par les généraux allemands de la Première Guerre mondiale, qui inclut dans son programme guerrier l'engagement total d'une nation contre une autre, faisant du simple civil du camp adverse, un ennemi. Une telle vision de la guerre s'exprima, entre autres, par les bombardements des villes, par la guerre sous-marine à outrance, et finalement, par la bombe atomique et la Shoa. Il est à noter ici qu'il est question de « guerre totale », terme à ne pas confondre avec « guerre contemporaine », la seconde réalité n'engageant pas nécessairement la première.

Comme pour l'*agôn*, à la guerre, pour celui qui y participe, la victoire se récompense par l'honneur. La bataille est autorémunératrice à la condition qu'à la fin, ce soit vos hommes qui plantent le drapeau dans la position ennemie.

*«...Le but politique d'une guerre – conquête, assujettissement, domination d'un autre peuple – gît en dehors de la sphère de la compétition. »*<sup>28</sup> et, plus loin : *« ...l'aspiration à une puissance matérielle demeure le plus souvent subordonnée à des motifs de fierté, de gloire, de prestige et d'apparence de supériorité ou de suprématie. »*<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Ibid.* p. 152

<sup>28</sup> *Ibid.* p. 152

<sup>29</sup> *Ibid.*

En effet, nonobstant les mercenaires, les soldats ne reçoivent pas un bonus salarial après une victoire, mais leur honneur s'en trouve récompensé de médailles; comme les athlètes (l'immense majorité ne reçoit pas de contrat publicitaire), on les paie par la gloire, par la fierté. L'honneur gagné sur le champ de bataille suppose un certain péril, une tension. Le mérite sera d'autant plus grand si vous terrassez un ennemi puissant. Comme le disait Nietzsche :

*« N'ayez ennemis que haïssables, non ennemis à mépriser. De votre ennemi il faut que vous soyez fiers; alors, les succès de votre ennemi sont aussi vos succès. »<sup>30</sup>*

Huizinga nous rappelle à cet effet, l'histoire d'un seigneur chinois fournissant en sel un seigneur ennemi incapable de se ravitailler, parce qu'assiégé par un troisième ennemi. Ce guerrier n'aurait pas voulu combattre un adversaire amoindri et considérait comme lâche ce blocus.

Cette histoire de seigneurs chinois a ceci de particulier qu'elle concerne trois belligérants, combattant chacun pour soi. Particulier en effet, car généralement la guerre est le domaine de la dualité. Cette tendance de la guerre à se faire entre deux camps est rappelée à de nombreuses reprises par Huizinga, souvent il l'associe au duel, soulevant divers exemples historiques et bibliques où un duel remplaça une bataille rangée. La guerre se présente comme le paroxysme des rivalités, de l'antagonisme.



Dans le parallèle que Huizinga tente d'établir entre la guerre et le jeu, il néglige de traiter d'un fait : la division des camps par leurs uniformes respectifs. On sait que Caillois a relié l'uniforme à une tendance ludique, et on établit facilement la ressemblance entre l'uniforme que portent les soldats et celui que portent les sportifs. Mais Huizinga passe sous silence ce fait, qui tout autant que ceux qu'il évoque, souligne une appartenance du soldat à une institution, ce qui tend à accentuer la réalité militaire comme *en dehors de la vie courante*.

L'obéissance à des règles propres à l'armée, le mode de vie même du militaire, et l'auto-exclusion des soldats des affaires civiles, marquent de façon flagrante cette sortie du monde ordinaire. On entre à l'armée comme dans un ordre. Huizinga affirme qu'une telle conception du métier des armes atteint son sommet dans la création des ordres de chevalerie et dans leur équivalent oriental, le Bushido (l'art de la guerre pratiqué par les samouraïs).

En somme, la guerre partage-t-elle suffisamment de critères objectifs avec le jeu pour que nous puissions l'y associer ? Les propos de Huizinga nous enseignent qu'elle est le domaine par excellence de la compétition; qu'elle est réglée; que la victoire est recherchée pour elle-même (par les soldats); que la vie militaire se situe en dehors de la vie courante; qu'elle est limitée dans le temps et dans l'espace, comme en font foi les déclarations de guerre et les champs de batailles désignés avant le combat; qu'elle suscite très certainement

---

<sup>30</sup> Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*, p. 65.

dans la vie des relations de groupe. Reste maintenant à savoir si la guerre offre le caractère essentiel du jeu : être une action libre. La guerre est-elle une action prise librement ? Nonobstant une entreprise de défense du pays, nous croyons que la guerre est librement engagée, qu'elle n'est jamais commandée par la contingence, et que même dans le cas d'une agression militaire, la nation victime a le choix de se défendre ou non. La guerre s'engage librement non pas parce qu'elle est sans conséquence, comme le jeu, mais parce que l'on peut toujours y renoncer. Voir la guerre autrement que libre nous forcerait à admettre sa fatalité, et alors la paix ne pourrait jamais trouver de garantie.

### **Jeu, sagesse, et philosophie**

Combien d'anges peuvent se tenir sur la tête d'une épingle ? Quel est le sexe de ces anges ? L'âne (de Buridan) va-t-il boire ou manger ? Qui de ceux ayant fait des cours d'histoire de la philosophie n'a jamais entendu parler de ces fameuses questions, jadis objets de *disputatio*, et qui, les ayant entendues, ne les a pas reçues avec un sourire ? Discourir sur une de ces questions aujourd'hui serait sans doute vu comme un amusement de philosophes quelque peu éméchés. Pourtant, on y accorda longtemps une importance remarquable, on organisa même de véritables joutes verbales pour connaître enfin, de quel sexe étaient les anges. Ces débats étaient-ils sérieux ? Nous n'en doutons pas. Ces débats étaient-ils quand même des jeux ? Nous le croyons tout autant. Plus encore, toute l'entreprise philosophique est, selon Huizinga et nous le défendons également, une espèce de jeu, jeu noble et généralement très sérieux, mais néanmoins jeu. Pour faire le point sur la

question, nous fusionnerons deux chapitres d'*Homo ludens: Jeu et sagesse* et *Formes ludiques de la philosophie*. Ces deux chapitres couvrant sensiblement le même sujet, le premier amorçant le deuxième, nous les verrons d'un seul trait.

Huizinga rappelle d'abord que la compétition peut prendre différentes formes. On peut rivaliser d'adresse ou de force, bien sûr, mais on peut également rivaliser d'intelligence et de savoir. Le savoir, dira Huizinga, est dans la société primitive un pouvoir magique. Il affirme qu'originellement : « ...*toute science se trouve, au fond, en relation avec l'ordre du monde.* »<sup>31</sup> En somme, connaître, c'est, dans une certaine mesure, contrôler. À cet effet, nous nous souviendrons de la Bible, où Dieu demande à Adam de nommer les bêtes qui peuplent la terre, ainsi pourra-t-il avoir un pouvoir sur eux, car il connaît leurs noms. L'inconnu n'est-il d'ailleurs pas notre plus grande peur, et, sitôt que l'on peut nommer l'objet de notre peur, celle-ci ne semble-t-elle pas plus facilement surmontable ? Ne nous éloignons pas trop, retenons seulement que le savoir est un pouvoir, un pouvoir sur l'ordre du monde. Huizinga rajoute : « ...*le mot prononcé exerce une action sur l'ordre du monde.* »<sup>32</sup> Bien sûr, il fait ici référence aux fêtes religieuses, à la magie sacrée, mais nous devons reconnaître que, souvent, dire, c'est faire, et que, par exemple, deux personnes seront effectivement mariées à partir du moment, et seulement à partir du moment, où le prêtre (ou le juge) l'aura déclaré. Mais nous nous éloignons encore un peu, alors tâchons de revenir à l'essentiel.

---

<sup>31</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 177

<sup>32</sup> *Ibid.*

Nous disions donc que le savoir engage un certain pouvoir. Désireux de mesurer leur pouvoir, les hommes se livrent ainsi de longues dates à des compétitions de questions et de réponses, histoire de départager les plus intelligents et les plus sages d'entre eux. La première forme documentée de tel concours est apparue sous l'aspect de concours d'énigmes sacrées, concours organisés lors de fêtes religieuses, donc formellement encadrés. Le sujet de telles devinettes avait la plupart du temps trait à l'origine du monde, à la cosmogonie, bref, il s'agissait la plupart du temps de questions métaphysiques dans la mesure où les questions qui aujourd'hui pourraient recevoir une réponse scientifique, ne pouvaient alors être élucidées que par la spéculation. J'épargne au lecteur les pages de questions recensées par Huizinga dans les Védas et dans les Upanishads, nous pouvons en présenter une, pour donner aux lecteurs un exemple du genre. Donc voici un verset tiré de la Rignvéda X, 129.

*« Il n'y avait alors pas d'être, ni de non-être. Il n'y avait ni atmosphère, ni firmament au-dessus de lui. Qu'est-ce qui se mouvait ? Où ? Sous la garde de qui ? La profondeur des abîmes était-elle remplie d'eau ? »<sup>33</sup>*

Comme nous le disions, ces devinettes avaient souvent pour objectif de percer le mystère de l'ordre du monde, ou du moins, permettre de reconnaître qui était le mieux renseigné sur les dogmes de l'époque. Avec de telles préoccupations, et en imaginant les réponses que de telles questions pouvaient engendrer, nous ne sommes pas tellement loin des philosophes présocratiques qui tentaient, chacun défendant son principe universel, de

définir l'origine de toutes les choses existantes. Voilà qui amène Huizinga à affirmer que : « *la philosophie est née, non pas d'un vain jeu, mais au sein d'un jeu sacré.* »<sup>34</sup> Nous reviendrons plus loin pour de plus amples considérations sur la philosophie. Pour le moment, voyons encore la nature de l'énigme sacrée.

Intimement liée au sacrifice, l'énigme sacrée, lorsque l'on y répond correctement, engage la même contrainte sur les dieux que l'offrande ou le sacrifice. Tel rite, telle formule, ou telle bonne réponse aura une incidence favorable dans l'univers entourant l'homme concerné. Une telle conception des choses présuppose une relation de sympathie entre la nature et l'homme, une possibilité de jouer avec l'état des choses, par un moyen sans relation avec ces choses. Cette attitude, foncièrement ludique, est la même que nous pouvons parfois observer pour nous-mêmes lorsque nous essayons, par exemple, d'éviter les lignes du trottoir, faisant une espèce d'oracle de cette épreuve pedestre. Cette pensée magique est d'ailleurs à la base de toutes les superstitions.

Qui dit jeu, dit enjeu. Si la récompense d'une bonne réponse à une énigme donnée peut être une bonne récolte, la liberté ou toute autre chose promise ou espérée, la sanction d'une mauvaise réponse se trouve être, dans bien des cas, la mort du fautif. On se rappelle l'énigme du Sphinx, plusieurs aventuriers ont payé cher leur ignorance. Comme le note Huizinga, il n'est pas important de savoir si vraiment on a mis à mort tel ou tel homme pour

---

<sup>33</sup> Rigvéda X, 129. in: Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 179

<sup>34</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 180.

n'avoir pas donné la bonne réponse, ce qui est important par contre, c'est de voir avec quel sérieux cette forme de jeu sacré était pratiquée, quelle importance lui était accordée. Huizinga précise la catégorie originelle de l'énigme :

*« On peut conclure que l'énigme est en principe et à l'origine un jeu sacré, c'est-à-dire qu'elle se trouve au-delà de la limite qui sépare le jeu de la vie sérieuse; elle est d'une très grande importance, mais ne perd pas pour cela son caractère de jeu. »<sup>35</sup>*

Nous avons déjà fait le rapprochement entre l'énigme sacrée et la naissance de la philosophie. En effet, il est aisément admissible de faire un lien entre les énigmes sacrées et les théories mystiques des présocratiques, mais qu'en est-il du reste ? Doit-on tenir la philosophie comme ludique parce que ses précurseurs, les présocratiques, sont identifiés à d'anciens mystagogues, prêtres et poseurs d'énigmes, qui, eux-mêmes, se voient reconnaître une attitude ludique ? Non, heureusement l'histoire de la philosophie nous offre un nombre remarquable d'illustrations de son caractère ludique et, à l'instar de Huizinga, nous en présenterons un représentant, contesté, mais inévitable : le sophiste.

On a dit des sophistes qu'ils pouvaient, contre argent sonnante, défendre une cause et son contraire. Or, de celui qui s'adonne à une telle activité que pouvons-nous dire, sinon qu'il joue avec le langage, avec la vérité ? Disons-nous de ces hommes qu'ils étaient

---

<sup>35</sup> *Ibid.* p. 185.

malhonnêtes ? Disons plutôt qu'ils étaient moins intéressés par la vérité que par le débat lui-même, ou encore, qu'ils avaient, une approche *sportive* de la philosophie.

*« L'ambition de donner le meilleur spectacle possible, et celle de vaincre un adversaire dans un combat public, ces deux grands moteurs du jeu social se manifestent à première vue dans la fonction du sophiste »<sup>36</sup>*

écrira Huizinga. Spectacle, combat public, vaincre : un *agôn* discursif. Les sophistes savent qu'ils jouent : « *Gorgias a été jusqu'à nommer son Éloge d'Hélène un jeu...et l'on a jugé son étude Sur la nature comme un jeu.* »<sup>37</sup> Non seulement, la chose se présente comme telle, mais elle est aussi reçue comme telle par le spectateur :

*« Ils sont admirés comme thaumaturges, comparés à des athlètes : en bref, l'activité des sophistes se déploie entièrement dans la sphère du sport. Les spectateurs applaudissent et rient d'un trait bien envoyé. »<sup>38</sup>*

Va pour les sophistes. Cependant, nous caricaturions grossièrement la philosophie en ne retenant que le sophiste pour seul représentant, car bien des philosophes s'offusqueraient, sans doute avec raison, d'une telle chose. Huizinga ne s'arrête évidemment pas là, la philosophie n'étant, avec les présocratiques et les sophistes, qu'à un état embryonnaire.

---

<sup>36</sup> *Ibid.* p. 237.

<sup>37</sup> *Ibid.* p. 241.

Pour juger de la philosophie, il faut tabler sur de *vrais* philosophes. Platon, que beaucoup reconnaîtront comme celui qui le premier aura légué un héritage philosophique durable, met-il fin à la relation qu'entretiennent jeu et philosophie ? Huizinga ne le croit pas. Au contraire, il mise beaucoup sur Platon pour affirmer le caractère ludique de la philosophie. D'abord, c'est la forme du discours, le dialogue interrogatif, que retient Huizinga. Le dialogue nous rappelle bien entendu les énigmes sacrées, mais il est aussi « *une technique en vue de prendre l'adversaire au piège.* »<sup>39</sup> En effet, la maïeutique socratique des écrits de Platon est souvent une stratégie destinée à amener l'interlocuteur de Socrate à reconnaître son ignorance. La structure du discours platonicien apparaît donc à Huizinga comme une démonstration pertinente de son caractère ludique. Il y a plus. Le discours platonicien lui-même prend sous la forme littéraire d'un dialogue les dehors de la fiction. Il s'agit d'un arrangement littéraire d'une conversation dont on ignore si elle a vraiment eu lieu. Les dialogues platoniciens représentent donc des œuvres artistiques qui, par le jeu du discours, mettent en scène la nature agonistique des « sets philosophiques ».

Les propos mêmes de Platon servent de munitions à Huizinga :

*« Telle est la vérité... et tu la comprendras, si tu abandonnes la philosophie pour des occupations supérieures. Car la philosophie est chose aimable, si l'on s'y adonne modérément dans la jeunesse,*

---

<sup>38</sup> *Ibid.* p. 240.

<sup>39</sup> *Ibid.* p. 245.



*mais elle est pernicieuse pour l'homme, s'il s'y plonge plus longtemps qu'il ne sied. »<sup>40</sup>*

Aussi, on peut penser que Platon considéra la philosophie comme un jeu de la jeunesse. Huizinga souligne que son effort à décrier les sophistes contribua à les faire reconnaître. En s'opposant à eux, il leur fait en effet une place dans le débat :

*« Et si, non seulement Platon, mais encore Aristote ont jugé les arguments spécieux et les jeux de mots des Sophistes, dignes d'une contestation sérieuse, c'était que leur propre pensée philosophique ne s'était pas encore dégagée de la sphère du jeu. Le fait-elle jamais? »<sup>41</sup>*

On peut voir la naissance de la dialectique philosophique occidentale dans la confrontation des thèses de Platon et d'Aristote. À bien des égards, ils ont jeté les bases de deux systèmes philosophiques qui s'affrontent depuis plus de deux millénaires comme deux visions différentes du monde. Pour bien apprécier la nature profondément antagoniste de la philosophie depuis Socrate, Platon et Aristote, on peut se référer au tableau peint par Raphaël intitulé : *L'École d'Athènes* (1509), laquelle illustre symboliquement les deux grandes tendances de la philosophie occidentale. La célèbre fresque représente Platon et Aristote, côte à côte, au centre d'un groupe d'érudits dans une architecture antique. La disposition et les perspectives du tableau suggèrent un équilibre, une équité de part et

---

<sup>40</sup> Platon, *Gorgias*, 484 c. Cf. (Budé, p. 52).

<sup>41</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 247.

d'autre de nos deux protagonistes. Le choix de couleur pour les toges n'est pas sans nous rappeler le dualisme, Platon est en rouge, Aristote est en bleu. Le point le plus révélateur est cependant celui qui passera le plus facilement inaperçu : Platon pointe le ciel, et Aristote, de sa main ouverte, montre le sol. Toute la dichotomie de la philosophie est ici exprimée : l'esprit versus la matière, les idées versus les sensations. Et l'on s'en voudrait de passer sous silence, dans la partie gauche du tableau, la présence de Socrate, qui, comme à son habitude, préférant la parole aux écrits, est en dialogue avec d'autres sages.

S'enracinant dans l'héritage socratique, l'histoire subséquente de la philosophie trouve ses bases dans ces deux premières prises de position. Après Platon et Aristote, cette dualité se perpétue dans toute notre tradition philosophique. On sera réaliste ou nominaliste, puis rationaliste ou empiriste, et enfin idéaliste ou matérialiste. La nature agonale de la philosophie s'est cristallisée au Moyen-âge avec la querelle des universaux et, depuis, la philosophie n'a cessé de se présenter comme une joute rhétorique entre différents auteurs s'interpellant directement dans leurs écrits. Le philosophe et ses écrits deviennent école, on se range derrière eux, ou on lutte contre eux. La tendance est ancienne, mais toujours d'actualité. À propos des maîtres, Huizinga remarque : « *On s'attache aux grands maîtres, et on se flatte de les avoir vus et suivis.* »<sup>42</sup> Cette propension des étudiants à se ranger derrière une école, comme dans les rangs d'une armée, n'a pas disparu. On notera une tendance dans bien des départements de philosophie d'être partagé entre quelques hommes forts. Et on remarquera avec quelle combativité les étudiants accentuent cette division. Le

goût de la joute verbale, le plaisir de la compétition, apparaît évident dans nos groupes de discussion contemporains. Dans bien des cas, les cafés philosophiques qui sont populaires aujourd'hui, ne sont que la continuité des *disputatio* d'antan. Souvent éloigné de la recherche de la vérité, ce qui intéresse les orateurs dans de telles occasions, c'est de mettre en boîte leurs adversaires, de marquer des points, en débattant amicalement sur un sujet quelconque.

Loin d'être dégradant pour la philosophie, son caractère ludique est, pour Huizinga, ce qui lui confère une certaine noblesse : « *C'est le caractère ludique du discours qui maintient dans une certaine mesure la pureté de l'art de vaincre en paroles.* »<sup>43</sup> Car il faut dire que nous ne voudrions pas renier le mérite immense dû à cette discipline pour la lumière qu'elle procure au genre humain. Parler de la philosophie comme d'un jeu n'est pas un badinage sur la quête de vérité qu'elle poursuit véritablement : c'est une analyse de son expression sociale, la manière dont elle se pratique entre les hommes. La confrontation des idées suppose une espèce d'égalité originelle, une reconnaissance mutuelle des interlocuteurs et de leurs idées respectives. Autrement, il n'y a pas de discours, seulement deux monologues simultanés. L'antithèse est nécessaire à la thèse dans la dialectique; s'il n'y a pas de bataille perpétuelle des idées, il n'y a plus de progrès de la pensée, et bientôt plus de philosophie.

---

<sup>42</sup> *Ibid* p. 253.

<sup>43</sup> *Ibid* p. 249.

## Jeu et religion

Le présent travail suit essentiellement la structure même du texte de Huizinga. Nous présentons le jeu et la guerre, le jeu et la juridiction, le jeu et la philosophie, parce que Huizinga lui-même leur consacre des chapitres importants dans son oeuvre. Cependant, fait assez curieux, aucun chapitre de *Homo ludens* ne s'intitule « Le jeu et la religion », bien que Huizinga fasse pourtant un rapprochement explicite entre le sacré et le jeu, comme nous l'avons vu en abordant les termes de sa définition du jeu. Ce rapport, il en traite tout au long de son livre, et plus particulièrement, dans son premier chapitre, « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture ». Nous aborderons maintenant ce thème parce que le chapitre précédent traitant de l'énigme sacrée introduit explicitement la notion de culte et de religion.

Huizinga amorce sa réflexion par cette question : « *Le culte est la forme la plus haute et la plus sainte de gravité. Peut-il en même temps être un jeu?* » Comme Huizinga rejette l'antithèse jeu/sérieux, il s'autorisera à envisager le rapprochement, même si le sacré représente la quintessence du sérieux.

Le rapport entre le sacré et le jeu s'établit d'abord dans la tendance qu'ont le jeu et la religion de sortir de la vie courante. En effet, le culte reposant sur des considérations métaphysiques, on ne saurait y voir une activité ordinaire. Le prêtre se retire du monde pour officier et il devient par là, en quelque sorte, un autre être. Un exemple courant est celui du

sorcier faisant une danse de la pluie. Lorsqu'il danse, le sorcier n'imité pas la pluie, il *est* la pluie. Nous posons la question : ce qui est vrai du sorcier l'est-il du prêtre catholique ? S'agit-il de la même chose qu'un sorcier devienne pluie et qu'un prêtre transforme le pain en chair du Christ ? Huizinga ne parle pas du mystère de la transsubstantiation, mais il dit ceci :

*« Est-il permis de prolonger la série (d'exemples de sérieux absolu dans le jeu) jusqu'à l'action sacrée pour prétendre que le prêtre aussi, dans l'accomplissement de son rituel, demeure un homme qui joue ? L'admettre pour religion oblige à l'admettre pour toutes. »<sup>44</sup>*

Comme caractéristique fondamentale du jeu se retrouvant dans l'exercice du culte, la limitation physique du rituel s'impose comme majeure : *« Le magicien, le devin, le sacrificateur commence par circonscrire son espace consacré. Le sacrement et le mystère impliquent un lieu saint. »<sup>45</sup>* Limitée dans l'espace, la cérémonie religieuse l'est également dans le temps, elle commence et puis, finie, elle est un intermède dans le quotidien des fidèles.

Peut-on faire un rapprochement entre le jeu et le sacré seulement à propos de leurs structures formelles ? Huizinga ne s'en prive généralement pas pour les autres activités puisque c'est précisément leurs structures formelles qu'il se propose d'étudier. Par contre, il pose ici la question différemment :

---

<sup>44</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 43.

*« Si l'action sacrée ne paraît guère dissociable du jeu, formellement, il importe alors de savoir si la relation entre le jeu et le culte s'étend au-delà du terrain purement formel. Il est étonnant que la science religieuse et la sociologie n'aient pas insisté d'avantage sur la question d'apprécier la mesure où les actions sacrées, se déroulant sous les formes du jeu, se produisent en même temps selon l'attitude et dans l'atmosphère de jeu. »<sup>46</sup>*

Huizinga s'engage alors dans une réflexion où il tente de démontrer cette ressemblance d'attitude. Pour point d'ancrage, il se réfère à l'ambiance du jeu et du culte et les associe par une tendance commune, celle de la fête. Il note que du jeu comme du culte, l'ambiance est à la fête, et que l'esprit qui s'en dégage est hautement instable. On consent librement au jeu comme à la fête religieuse mais, à tout moment, un événement extérieur peut venir briser l'enthousiasme, la magie, et faire revenir les participants à la vie ordinaire. L'exemple est à moitié convaincant, et de façon générale, l'association du jeu et du sacré, même si intuitivement valide, semble faire du *surplace* dans les propos de Huizinga, il ne parvient pas à la fonder solidement sinon que par quelques vagues ressemblances de formes.

---

<sup>45</sup> *Ibid.* p. 45.

<sup>46</sup> *Ibid.* p. 46.

## Vestige du jeu dans le monde contemporain

Huizinga conclut son livre par une réflexion sur la présence de l'esprit ludique dans la société de son temps. Dans les chapitres précédents il avait surtout cherché à établir la relation entre le jeu et les cultures primitives, antiques et médiévales. On a vu comment il finit par relever pour chacune un fort penchant ludique. Dans l'avant-dernier chapitre de *Homo ludens*, Huizinga résume près de deux mille ans de traditions ludiques dans la culture. Sur cette période s'établissant de l'Antiquité au XIXème siècle, il trace l'évolution et la dégradation de l'esprit ludique dans les multiples institutions et les rapports sociaux de l'époque. Ce qu'il observe lui fait voir une tendance à la disparition de la culture jouée :

*«En résumé, on peut affirmer du XIXème siècle, que dans presque toutes ses manifestations culturelles, le facteur ludique passa notablement à l'arrière plan. L'organisation spirituelle et matérielle de la société entrave une action manifeste de ce facteur. La communauté était devenue trop consciente de ses intérêts et de ses efforts.»<sup>47</sup>*

Trop consciente de ses intérêts et de ses efforts, de plus en plus tournée vers l'individualisme, et laïque, comment la société pouvait-elle soutenir longtemps l'esprit ludique ? La société, dans ses structures et ses relations se *fonctionnalise* et se désacralise.

---

<sup>47</sup> *Ibid* p. 311

Ainsi, Huizinga en vient à la question : « *Quelle est l'importance du facteur ludique dans la vie culturelle d'aujourd'hui ?* »<sup>48</sup>

L'enthousiasme manifesté par Huizinga lorsqu'il relevait pour chacune des institutions leur nature ludique, semble s'évanouir progressivement lorsqu'il contemple le monde moderne auquel il appartient. Pour Huizinga, la pensée moderne, la rationalisation constante du rapport de l'homme avec le monde, a généré une négation du jeu même dans les sphères qui lui étaient intimement liées. À titre d'exemple, Huizinga soutient que le sport s'écarte progressivement de la sphère ludique. On se surprend d'abord de cela. Le sport n'est-il pas justement la principale expression de l'esprit ludique ayant survécu au XX<sup>ème</sup> siècle ? Pourtant : « *...la systématisation et la discipline toujours croissantes du jeu vont, à la longue, supprimer quelque chose de la pure teneur ludique.* »<sup>49</sup> Les joueurs sont devenus des professionnels, ils travaillent et ne jouent plus : « *Le jeu est devenu sérieux, l'état d'âme ludique en a plus ou moins disparu.* »<sup>50</sup> Plus encore, la compétition sportive a perdu son sens sacré, la victoire n'a plus cette aura sacramentelle, elle ne représente plus qu'une statistique dans un classement; le jeu sportif a cessé d'être en étroite relation avec l'identité sociale : « *Le sport est devenu tout à fait profane et n'offre pas de rapport organique avec la structure de la société, même si une autorité en prescrit la pratique.* »<sup>51</sup> Alors si l'on comptait sur le sport pour servir de dernier bastion à l'esprit ludique dans le monde contemporain, les espoirs seront déçus.

---

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> *Ibid.* p. 315.



Huizinga note tout de même une certaine tendance, une réminiscence de l'esprit ludique dans notre siècle, en quelque sorte une version amoindrie, corrompue, de l'esprit ludique authentique. Huizinga nomme cette attitude *puérilisme*. Le puérilisme est pour Huizinga une tendance sociale à l'amusement niais, au mouvement de masse, au manque de sérieux, une sorte d'adolescence sociale :

*« Entre autres, l'appétit aisément satisfait, mais jamais rassasié, de distractions banales, le besoin de sensations fortes, le goût pour la parade de masse. A un niveau psychologique plus profond, s'ajoutaient à cela l'esprit de club, vivace, avec son appareil de signes distinctifs visibles, de gestes conventionnels, de cris de ralliement, ses marches au pas etc. »<sup>52</sup>*

Il trace alors un parallèle avec l'après révolution soviétique où le jeu social avait été détourné, corrompu, par une propagande hypocrite, où finalement les institutions sociales ne se réalisaient plus dans l'esprit de jeu, mais dans celui, mensonger, de la compétition pipée.

---

<sup>50</sup> *Ibid.* p. 316

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> *Ibid.* p. 327



## Deuxième partie

### II. Les critiques

Une thèse comme celle de Huizinga ne peut pas ne pas se valoir quelques critiques; elle est extravagante et fait figure d'énormité pour bien des gens mal disposés à la recevoir. On s'attendrait donc à de nombreuses critiques. Or il n'en n'est rien. En fait, peut-être est-ce l'apparente frivolité de la thèse ou le quasi-anonymat de Huizinga qui le motive, mais peu de gens ont cherché à en discuter. On a fait des *oh!* et surtout des *ah!* devant son apport *éclairant* dans telle ou telle discipline (de la pensée militaire aux groupes jovialistes), mais on s'est bien gardé de nous dire en quoi Huizinga jetait une lumière dans tous ces domaines. Presque toujours Huizinga et *Homo ludens* ont-ils été cités vaguement, sans jamais être véritablement approfondis. D'autres, en revanche, ont défendu des opinions contraires à celles de Huizinga, sans jamais même le connaître. Pour la plupart, ils défendaient l'idée classique d'une transformation d'une activité sérieuse en jeu, cependant, aucun ne nous aura offert une réponse aux propos de Huizinga. Le jeu est une idée furtive dans un grand nombre d'ouvrage, on s'en sert généralement pour progresser vers une autre idée. Lorsqu'on lui dédie une thèse, c'est habituellement pour étudier l'enfant dans son développement et, par extension, nous, dans notre comportement social. Pour éviter un débat stérile, qui aurait fait intervenir la psychologie et la biologie que Huizinga écarte depuis le début, nous nous sommes abstenu de rendre compte ici des travaux de Freud ou de Piaget – pour ne nommer que ceux-là – qui, bien que très instructifs quant aux fonctions

psychologiques du jeu, ne traitent aucunement de ce qui nous intéresse ici : l'esprit de jeu dans la culture tel qu'entrevu par Huizinga.

Bref, il existe peu de critiques directes de la thèse de Huizinga, peut-être que s'y risquer serait se prendre au jeu et aurait pour conséquence de lui accorder un certain crédit. Quoiqu'il en soit, nous avons tout de même déniché deux critiques de qualité, dont une nous paraît majeure. Il s'agit de celle de Roger Caillois, qui, dans un essai consacré à la question, revient sans cesse sur la thèse de Huizinga (qu'il résume fort habilement), y apportant quelques objections. Ensuite, nous aborderons la critique de Jacques Henriot, qui même s'il critique peu, et souvent mal, Huizinga – la plupart du temps à travers les remarques de Caillois – aura tout de même eu le mérite d'amener la réflexion à un niveau supérieur.

### **III. Critiques et commentaires de Roger Caillois**

Roger Caillois (1913-1978) n'a sans doute pas besoin qu'on le sorte de l'ombre. Rappelons seulement que ce français fût essayiste, sociologue, poète et critique littéraire, Officier de la Légion d'honneur, commandeur de l'ordre national du Mérite et membre de l'Académie française. Les deux œuvres de Caillois qui contiennent des critiques directes à l'égard du travail de Huizinga sont *L'homme et le sacré* et *Les jeux et les hommes*. Ce sont celles-ci qui seront au centre de notre attention dans les réflexions suivantes.

*L'Homme et le Sacré* (1939) ne traite pas directement du jeu, en annexe il effleure quelque peu *Homo ludens*, s'intéressant plus particulièrement à la dimension *cultuelle* (et non pas *culturelle*) du jeu et délaissant des pans entiers de l'œuvre de Huizinga. Dans ce livre, Caillois critique bien entendu *Homo ludens*, mais il lui fait aussi un premier accueil somme toute favorable quelque temps seulement après sa publication, ce qui nous apprend tout de même que Huizinga devait bien être lu par ses pairs. Caillois y écrira, entre autres :

*« Des ouvrages de philosophie de l'histoire parus en ce siècle, l'un des plus nourissants pour l'esprit est sans conteste Homo Ludens de J. Huizinga. Une intelligence aiguë et puissante, servie par des dons d'expression et d'exposition peu communs, y rassemble et y interprète les services rendus à la culture par l'un des instincts élémentaires de l'homme et celui qui semble de tous le plus impropre à rien fonder de durable ou de précieux : le jeu. »<sup>53</sup>*

Comme nous le disions, l'accueil fait au livre de Huizinga fut quand même enviable, vu le nombre de termes laudatifs lancés à son égard. Dans le chapitre, *Jeu et sacré*, Caillois présente succinctement, mais très justement, la thèse soutenue par Huizinga et la définition qu'il donne du jeu. Arrivent ensuite quelques critiques, très pertinentes, que nous présenterons maintenant. D'abord, Caillois note à propos de Huizinga :

*« ...il étudie des structures externes bien plus que les attitudes intimes qui donnent à chaque comportement sa signification la*

---

<sup>53</sup> Roger Caillois. *L'homme et le sacré*, appendices, p.199.

*plus précise. Aussi les formes, les règles du jeu y sont-elles l'objet d'un examen plus attentif que les besoins que satisfait le jeu lui-même. »*<sup>54</sup>

À la décharge de Huizinga, rappelons qu'il écarta expressément les théories psychologiques pour ne pas avoir à traiter des motivations *intimes* du joueur outre l'honneur de gagner et, que sur cette lancée, nous pouvons affirmer que les besoins auxquels répond le jeu ne sont pas autre chose que ce même honneur, honneur déjà identifié comme le sens du jeu. Mais laissons cette critique qui, de toute façon, n'est pour Caillois qu'un tremplin pour un autre point de litige, beaucoup plus fondamental cette fois : l'association du jeu et du sacré.

Sur ce point, Caillois se fait d'abord *complice* de Huizinga en reconnaissant l'importance de la ressemblance entre les structures formelles du jeu et du culte. À ce sujet, à l'appui de Huizinga, il reprend les propos de ce dernier :

*« Un espace clos est délimité, séparé du monde et de la vie. Dans cette enceinte, durant un temps donné, on exécute des gestes réglés, symboliques qui figurent ou actualisent des réalités mystérieuses au cours de cérémonies où, comme dans le jeu, concourent à la fois les vertus contraires de l'exubérance et de la réglementation, de*

---

<sup>54</sup> Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, p. 202

*l'extase et de la prudence, du délire enthousiaste et de la précision minutieuse. On est enfin transporté hors de l'existence ordinaire. »<sup>55</sup>*

Plus loin, il ajoute :

*«On voit que le jeu et le sacré sont ici de connivence : l'émotion religieuse intense s'accompagne d'une représentation que l'on sait factice, d'un spectacle que l'on joue sciemment, mais qui pourtant n'est aucunement tromperie ou divertissement. »<sup>56</sup>*

Ce serait presque un euphémisme de dire que Caillois ne critique pas très hardiment un rapprochement du jeu et du sacré, mais peut-être s'agit-il encore de mieux cerner l'objet, peut-être Caillois veut-il nous amener à mieux comprendre toutes les ressemblances, afin de faire ressortir plus facilement les dissemblances. Pour le moment, Caillois apporte encore de l'eau au moulin de Huizinga en lui faisant quelques *reproches* quant à ses exemples illustrant la thèse d'une identification du jeu et du sacré. En fait, il trouve que Huizinga aurait pu en donner de plus éloquents, car il y en a, et là, Caillois nous offre une pléiade de thèmes et d'observations tirées de l'histoire et de la mythologie que nous ne reproduirons pas ici, ces derniers ne servant qu'à démontrer que Huizinga aurait pu en faire plus, très facilement.

---

<sup>55</sup> *Ibid.* p. 203.

<sup>56</sup> *Ibid.* p. 204.

Une fois que Caillois a reconnu jusqu'où il était en accord avec Huizinga, il s'attaque aux failles qu'il perçoit. Tout d'abord, Caillois retient une assertion de Huizinga, qui, nous le verrons, semble se retourner contre sa thèse : « *Ce qu'il faut faire et ce qu'on gagne sont des questions qui, dans le jeu, ne se posent qu'en second lieu.* »<sup>57</sup> Donc, si l'on comprend bien Huizinga, le contenu même du jeu est secondaire, ce qui compte d'abord et avant tout c'est qu'il y ait jeu. Or, soutient Caillois, le contenu du sacré est primordial, le rite, le culte, enfin tout ce que Huizinga associe au jeu s'en trouve secondaire, subordonné au contenu. Le rite n'est que le moyen d'accéder au contenu, il n'est aucunement pratiqué pour lui-même. Tournons-nous maintenant vers une affirmation de Caillois, elle illustre bien son propos et, plus tard, nous servira à mieux comprendre dans quelle optique il considéra la thèse de Huizinga :

*« Par le sacré, source de toute puissance, le fidèle se sent débordé. Il est désarmé en face de lui et à sa complète merci. Dans le jeu, c'est l'opposé : tout est humain, inventé par l'homme créateur. »*<sup>58</sup>

Notons bien, ce « *tout est humain* » qu'utilise Caillois pour décrire le jeu et qu'il n'applique pas au culte, nous y reviendrons à la conclusion. Le reste de l'argumentation de Caillois cherche à démontrer que le jeu est une activité libre où les risques encourus le sont volontairement et où ces mêmes risques, comme les limites, sont fixés d'avance, ce qui

---

<sup>57</sup> Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, note de bas de page, p. 207

<sup>58</sup> Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, p. 207.



serait inapplicable au culte où tout est démesure et infinitude et où, fatalement, le libre arbitre humain est insignifiant. Ce qui amène Caillois à dire : « *En somme, on se sent aussi soulagé quand on passe de l'activité sacrée à la vie profane que lorsqu'on passe des préoccupations et vicissitudes de celle-ci au climat du jeu.* »<sup>59</sup>

Un autre chapitre pertinent de *L'homme et le sacré* se trouve en appendice, son titre : « *Guerre et sacré* ». Aucune mention faite à Huizinga et à sa théorie sur la guerre et le jeu, mais des sous-titres ô combien révélateurs dont voici la liste :

*La fête, paroxysme de la société primitive.*

*La guerre totale.*

*La guerre, paroxysme de la société moderne.*

*Relation entre le prestige et*

*Guerre et fête.*

*L'horreur de la guerre.*

*Temps de l'excès, de la violence, de l'outrage.*

*La guerre : destin des nations.*

*Joie de la destruction.*

*Échange des fonctions de la*

*Sacrilège et gaspillage.*

*guerre et de la fête.*

*La guerre, jalon de la durée.*

*La guerre : rançon de la*

*La guerre, puissance de régénération.*

*civilisation.*<sup>60</sup>

*La guerre, sacrement.*

---

<sup>59</sup> *Ibid.* p. 210.

<sup>60</sup> *Ibid.* p. 215-238.

Caillois, s'il ne corrobore pas directement la thèse de Huizinga, n'en concède pas moins, une fonction culturelle importante à la guerre. Comme la fête, la guerre mobilise tout et tous dans l'accomplissement de quelque chose qui transcende la vie ordinaire. Sous la plume de Caillois, la guerre apparaît comme une entreprise de libération des tensions d'un peuple, d'une immense catharsis, une orgie de destruction et de gaspillage, bref, comme étant fondue dans le sacré. Une telle vision de la guerre, nous l'avons dit, redonne à la bataille son sens culturel, elle l'intègre dans le processus ultime d'expression des civilisations. Bien entendu, Caillois ne nie pas que la guerre tue des gens, bien au contraire, il le souligne pour marquer l'enivrement sacramentel qui s'empare du combattant lorsqu'il se place en danger de mort pour des valeurs qu'il juge primordiales à sa propre vie. En tête de liste de ces valeurs que trouvons-nous ? L'honneur, encore et toujours, l'honneur, valeur suprême, gardienne des autres valeurs. Pourtant, il faudra bien nous garder de faire le pas qui nous autoriserait à considérer la guerre sous l'angle ludique, car, pour Caillois, il n'en est rien. Si Caillois permet un rapprochement entre la guerre et le sacré, il n'en maintient pas moins son opposition à voir le jeu et le sacré participer à la même réalité. Donc, la guerre, une activité sacrée peut-être, mais certainement pas un jeu. Comme la question n'est jamais posée ainsi dans *L'homme et le sacré*, c'est un peu une extrapolation de notre part que de conclure ainsi. Cependant, nous verrons plus loin, avec *Les jeux et les hommes*, que cela est tout à fait dans les vues de Caillois.

*Les jeux et les hommes* (1958) est, encore aujourd'hui, un livre phare pour toutes les réflexions à propos des relations qu'entretiennent le jeu et la culture. Son rayonnement

dépasse, peut-être est-ce dû au prestige de l'auteur, celui de *Homo ludens* dont il est pourtant, dans une certaine mesure, tributaire. En effet, le livre de Caillois s'ouvre sur une présentation sommaire de Huizinga et de son *Homo ludens* et s'articule ensuite comme une réponse critique, voire un dépassement de ce livre. Si on nous permettait cette analogie, nous dirions que Caillois est pour Huizinga ce qu'Aristote fût souvent pour Platon : un critique assis sur ses épaules. *Les jeux et les hommes* n'est pas une œuvre *autonome* dans la mesure où elle se présente d'abord comme un retour sur une idée, une formule, déjà lancée.

Comme une réponse directe à *Homo ludens*, le premier chapitre de *Les jeux et les hommes* est consacré à une définition du jeu à travers celle de Huizinga. Dans ce chapitre, Caillois formule différentes critiques à l'égard du travail de Huizinga. Plus méthodique que ce dernier, Caillois nous offre sa propre définition du jeu en six points bien identifiés (celle de Huizinga est quelque peu nébuleuse, les critères contenus dans sa définition du jeu semblant s'imbriquer les uns dans les autres).

On reconnaît également la discipline aristotélicienne dans le classement que fait Caillois avec les différentes formes de jeu. Telles des espèces animales, les jeux sont répertoriés sous différents ordres et différents niveaux de difficulté dans la plus grande précision et la plus grande exhaustivité. Dans des chapitres subséquents, ces ordres de jeux sont mis en rapport les uns avec les autres, tantôt pour démontrer leur interrelation évidente, tantôt pour marquer leur incompatibilité la plus complète. Pour une meilleure compréhension, nous présenterons bien entendu cette classification en son temps.

Le reste de l'œuvre se présente généralement comme une théorie sociologique basée sur l'importance culturelle du jeu. Un peu comme Huizinga, Caillois démontre que l'esprit ludique est un moteur de développement des cultures, le tout étant un peu plus factuel que spéculatif, un peu à la façon d'un rapport anthropologique. L'annexe du livre est consacrée à une série éclectique d'observations servant à appuyer des propos tenus dans différents chapitres précédents. Nous trouvons également dans ce livre, une réhabilitation engagée des jeux de hasard, jeux qui n'avaient pas reçu une grande attention dans *Homo ludens*. Il serait certainement intéressant de voir en détail chacune des parties de ce livre. Malheureusement, nous nous éloignerions vite de notre sujet, qui est le jeu chez Huizinga, en présentant totalement le livre de Caillois nonobstant son rapport avec *Homo ludens*. Ceci étant, nous présenterons quelques théories propres à Caillois, comme sa définition et le classement qu'il fait des jeux, car elles sont, elles aussi, des réactions directes à Huizinga. La définition du jeu de Caillois témoigne d'un désaccord avec celles de Huizinga, et sa classification des jeux désavoue explicitement une théorie du jeu qui serait fondée strictement sur l'*agôn*.

## Critiques

Il appert que *Homo ludens* est un livre qui aura marqué Caillois. Il avait d'abord démontré un vif intérêt en 1939 à son propos, et il revint à la charge encore une fois en 1958 avec plus d'insistance. Peut-être pouvons-nous dire aujourd'hui qu'*Homo ludens* nous est connu parce que Caillois nous l'a fait connaître. Sauvé de l'oubli par Caillois, Huizinga trouve pourtant en ce dernier son plus sévère critique. Bien qu'il reconnaisse à l'auteur

hollandais «... d'avoir démontré l'importance de son rôle (celui du jeu) dans le développement même de la civilisation »<sup>61</sup>, Caillois ne l'écorche pas moins au passage en qualifiant son ouvrage de « contestable en la plupart de ses affirmations »<sup>62</sup>, ce qui, reconnaissons-le, pourrait bien apparaître comme une critique assassine, si ce n'était du fait que la substance de la critique de Caillois est plutôt mince et ne porte finalement que sur peu de choses, quand Caillois n'abonde pas tout simplement dans le même sens que Huizinga, parfois même à son insu.

En fait, la véritable critique de Caillois à l'égard de *Homo ludens* s'articule autour de la définition du jeu que propose Huizinga, définition que Caillois trouve, tout à la fois, trop large et trop étroite. L'apparent paradoxe d'une telle critique s'explique par le fait qu'il trouve d'abord trop large une définition qui inclut dans ses critères des éléments qu'il ne reconnaît pas au jeu et, ensuite, trop étroite cette même définition qui omet d'intégrer certaines considérations à propos de formes de jeu particulières.

La question du sacré n'est étonnamment pas abordée dans *Les jeux et les hommes*, ou, lorsqu'elle l'est, c'est sans rapport avec la théorie huizingienne, on parle de jeu sacré, mais pas du rapprochement entre jeu et sacré dans leurs définitions respectives, comme ce fut le cas dans *L'homme et le sacré*.

---

<sup>61</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 32.

<sup>62</sup> *Ibid.* p. 32.

On trouve également dans ce livre une objection quant aux prétentions ludiques de la guerre avancées par Huizinga. Une objection très courte et peu argumentée mais, néanmoins catégorique et sans appel.

Caillois nous offre aussi une solution au débat entourant la question de savoir lequel du jeu ou de la culture a préséance sur l'autre. Nous verrons que sa réponse est brève. Alors que nous nous serions attendu à une longue réflexion, Caillois coupe la poire en deux en proposant une solution, qui croit-il, pourra satisfaire les tenants des deux positions.

Nous avons déjà convenu que la principale critique faite par Caillois à Huizinga reposait sur un désaccord à propos de la définition du jeu. Ce désaccord n'est pas total. Au contraire, la majeure partie de la définition apportée par Huizinga trouve écho dans la définition que propose Caillois. Cependant, une sélection de critères ou plutôt, un critère en particulier, fait dire à Caillois que la définition de Huizinga est trop large. La philosophie étant une discipline qui assume ses paradoxes, personne ne devrait être surpris que Caillois trouve trop étroite une définition qu'il vient de juger trop large. Cette exigüité de la définition de Huizinga viendrait du fait qu'il a *omis* de traiter les jeux de hasard. En fait, Huizinga n'a pas oublié d'en parler, il les a tout bonnement rejetés comme non pertinents.

À titre de rappel, nous reproduirons l'intégralité des deux définitions du jeu contenues dans *Homo ludens*.

### Première définition.

*« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »<sup>63</sup>*

### Deuxième définition.

*« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »<sup>64</sup>*

Voyons maintenant en quoi la définition apportée par Huizinga apparaît trop large à Caillouis.

---

<sup>63</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 34-35.

<sup>64</sup> Ibid. p. 57-58.

Non satisfait de la première définition du jeu que donne Huizinga, Caillois lui préfère la deuxième. Le désaccord repose essentiellement sur un aspect de la première définition absent dans la deuxième : le mystère. Caillois conteste que le secret fasse partie de l'exercice du jeu. À cet effet, il argue que le jeu est exposé, visible, ostentatoire, qu'il est, finalement, un spectacle. Il écrit, entre autres : « ... *quand le secret, le masque, le costume remplissent une fonction sacramentelle, on peut être assuré qu'il n'y a pas de jeu, mais institution.* »<sup>65</sup> Caillois ne développe pas davantage cette critique particulière, il la laisse en plan, inachevée, s'étant contenté de contredire Huizinga sans réellement se justifier lui-même. On aura compris toutefois que de connaître les arguments qu'avance Caillois dans *L'homme et le sacré* pour renier une identification jeu/sacré, nous permet d'enrichir, par la supposition d'une cohérence dans les thèses de Caillois, la position qu'il tient ici. Qu'une chose se rapproche du sacré, elle s'en éloignera d'autant du jeu.

La critique voulant que la définition proposée par Huizinga soit trop étroite se fonde sur un silence volontaire de celui-ci et tout à fait inadmissible pour Caillois : il n'y a aucune mention des jeux de hasard dans les considérations de Huizinga. Pire encore, Huizinga semble considérer ces formes de jeux avec un certain mépris. En fait, ce *rejet* des jeux de hasard s'effectue d'abord, en introduction, lorsqu'il précise qu'il n'en traitera que très peu, voire pas du tout. Lorsque Huizinga affirme, dans sa définition, que le jeu est dénué de tout intérêt matériel, c'est indirectement qu'il rejette les jeux de hasard. Sur ces deux points, Caillois émet une forte objection. La critique est pertinente. En effet, pourquoi ne pas

---

<sup>65</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 33



inclure les jeux de hasard dans un traité sur le jeu ? La question est d'autant plus cruciale lorsque l'on sait que les jeux de hasard sont une part importante de ce à quoi les gens jouent, ne les regroupe-t-on pas tous (les jeux de hasard) sous le simple nom de *jeu* (maison de jeu, problème de jeu, etc.) ? À propos du désintéressement matériel allégué, Caillois répond que les joueurs du casino sont justement intéressés par l'appât du gain, que c'est précisément la raison pour laquelle ils jouent, et que de ce point de vue, Huizinga est trop restrictif dans sa définition. De restrictif, il devient volontairement aveugle, presque malhonnête, lorsqu'il rejette les jeux de hasard de ses considérations. Un tel parti pris implique deux choses : d'une part, ne pas considérer les jeux de hasard élimine l'apparente antinomie générée par l'affirmation que les jeux sont dénués d'intérêt matériel et, d'autre part, une telle position facilite la démonstration subséquente que Huizinga fait à propos de la création de valeurs sociales par le jeu, en ne tenant compte que des jeux de compétition. Si Caillois considère que le jeu n'est pas toujours dénué d'intérêt matériel, il ne le juge pas pour autant *producteur* de biens matériels. En d'autres mots, les sommes gagnées seront échangées d'un dépossédé à un nouveau possédant et non pas générées, produites. Cette subtilité est importante et doit être soulignée, sinon nous pourrions croire que Caillois finit par se contredire lui-même, lorsqu'il donne, en quatrième point de sa définition, le jeu comme improductif. Nous savons déjà que Caillois préfère la deuxième définition de Huizinga. Il en dira qu'elle est « *moins riche, mais aussi moins limitative.* »<sup>66</sup> Peut-être, car il ne dit pas en quoi, pouvons-nous penser que Caillois trouve moins limitatif de considérer

---

<sup>66</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, notes de bas de page, p.33.

le jeu comme *pourvu d'une fin en soi*, plutôt que comme *dénué de tout intérêt matériel*. La nuance est subtile, mais défendable.

Au sujet de la guerre, Caillois est tranchant :

*« ...le tournoi est un jeu, la guerre n'en est pas un. Suivant les époques, on y meurt peu ou beaucoup. Certes, on peut être tué dans un tournoi, mais seulement par accident, comme dans une course automobile, un match de boxe ou un assaut d'escrime, car le tournoi est plus réglé, plus séparé de la vie réelle, mieux circonscrit que la guerre. »<sup>67</sup>*

Comme nous l'avons dit, cette critique est courte et peu développée, elle se pose pour beaucoup comme une pétition de principe en appelant à des lieux communs et nous y reviendrons à la conclusion.

Finalement, comme annoncé, Caillois nous offre enfin une solution acceptable pour régler définitivement le débat entourant la question de préséance entre culture et jeu. L'explication qu'il fournit est effectivement très simple. Pour donner un aperçu clair de la question, suivons ensemble sa pensée, à travers son texte. D'abord : « *Tout déchoit dans le jeu* », est amené à conclure le lecteur de *Hirn*, de *Groos*, de *Lady Gomme*, de *Carrington*

---

<sup>67</sup> *Ibid.* p. 133.

*Bolton, de tant d'autres.* »<sup>68</sup> Caillois fait référence ici à des auteurs qui ont soutenu que la culture est antérieure au jeu, que ce dernier n'est qu'une récupération d'une activité autrefois sérieuse ou une imitation d'une activité de la vie courante. Il continue : « *Huizinga, cependant...soutient la thèse exactement inverse : c'est la culture qui vient du jeu.* »<sup>69</sup> Ensuite : « *Tout serait-il issu du jeu ?* » se demande-t-on, en refermant *Homo ludens* . »<sup>70</sup> Finalement : « *Les deux thèses se contredisent presque absolument. Je ne pense pas qu'on ne les ait encore jamais confrontées...* »<sup>71</sup> Plus loin, il nous propose un arrangement susceptible de convenir aux deux parties : « *Pourtant je ne crois pas impossible pour ma part de résoudre l'antinomie. L'esprit de jeu est essentiel à la culture, mais jeux et jouets, au cours de l'histoire, sont bien les résidus de celle-ci.* »<sup>72</sup> Passons quelques lignes pour se replonger dans l'essentiel :

« *Le transfert, la dégradation qu'ils ont subie (les jeux), les ont dépouillés de leur signification politique ou religieuse. Mais cette déchéance n'a fait que révéler, en l'isolant, ce qu'ils contenaient en eux qui n'étaient rien d'autre que structure de jeu.* »<sup>73</sup>

La solution que voici est-elle convaincante ? Il est fort probable que les éventuels radicaux des deux côtés resteront sur leur position, prétextant qu'une telle proposition en concède trop à l'autre camp. Ils n'auraient peut-être pas tort, du moins, pour les tenants de

---

<sup>68</sup> *Ibid.* p. 124.

<sup>69</sup> *Ibid.*

<sup>70</sup> *Ibid.* p.125.

<sup>71</sup> *Ibid.*

<sup>72</sup> *Ibid.* p. 126.

la préséance culturelle. Reportons-nous à la toute fin de la citation de Caillois : « ... *ce qu'ils contenaient en eux qui n'était rien d'autre que structure de jeu.* »<sup>74</sup> Avec une telle conclusion, comment ne pas être soupçonné d'entretenir un préjugé favorable à l'égard de la théorie *ludiste* ? Car vraiment, de dire que ces activités, dégénérées en jeu, contiennent déjà l'esprit de jeu, voilà reprendre à son compte Huizinga, et prendre argument sur ce qui était justement à démontrer.

Nous avons passé en revue les différentes critiques apportées par Caillois envers *Homo ludens*. Convenons ensemble qu'aucune d'entre elles n'aura eu l'effet d'un missile faisant s'écrouler l'édifice construit par Huizinga, tout au plus Caillois aura-t-il modéré l'enthousiasme d'un lecteur refermant Huizinga et prêt à reconsidérer toutes les institutions sous l'angle ludique. Nous reviendrons sur l'ensemble de ces critiques un peu plus loin à la conclusion. Pour l'instant, il sera intéressant de se pencher davantage sur le contenu de *Les jeux et les hommes*, question d'enrichir une réflexion sur le sujet.

### **Définition du jeu de Caillois**

Partiellement insatisfait de la définition fournie par Huizinga, Caillois nous offre sa propre définition du jeu, qui, nous devons bien l'admettre, est une version remaniée, presque calquée, de la définition donnée par Huizinga. En voici les six différents points :

---

<sup>73</sup> *Ibid.* p. 126.

<sup>74</sup> *Ibid.*

Le jeu est une activité :

1. libre
2. séparée
3. incertaine
4. improductive
5. réglée
6. fictive

Que nous propose cette définition de nouveau ? D'entrée de jeu, reconnaissons à Caillois la délicatesse de nous avoir offert une définition avec des points clairement identifiés et numérotés. Celle de Huizinga est en effet un peu confuse, avec ses critères qui se chevauchent et se combinent, laissant perplexe le lecteur désireux d'en donner leur nombre véritable. Mais ensuite ? Où se situent l'originalité et la pertinence de cette nouvelle définition ? Pour en avoir le cœur net, reprenons chaque point, expliquons-les, et voyons en quoi ils se démarquent (ou suivent les traces) du travail de Huizinga.

1- Libre : Ici, le premier critère est exactement le même que dans *Homo ludens*, la liberté étant confirmée comme une condition *sine qua non* du jeu.

2- Séparée : Le réflexe du lecteur sera probablement de croire qu'il s'agit ici de marquer le caractère « hors de la vie courante » du jeu. Il n'en est rien. Séparée signifie circonscrite dans des limites de temps et d'espace. Aucune révolution ici non plus.

3- Incertaine : On comprendra que ce qui est incertain, c'est ce dont le résultat n'est pas fixé d'avance. À première vue, on serait tenté d'y voir quelque chose de neuf. Cependant, la deuxième définition de Huizinga retient le sentiment de tension comme critère, et qu'est-ce que la tension sinon la possibilité de perdre ou de gagner, en somme, l'incertain ? Ceci est d'ailleurs clairement expliqué dans *Homo ludens* .

4- Improductive : Nous croyons que Caillois, vu ses critiques, considère ce point comme original. Par contre, « *dénué de tout intérêt matériel* » dans la première définition de Huizinga, et « *pourvue d'une fin en soi* » dans la deuxième de celui-ci, s'assimilent raisonnablement bien à l'idée d'improductivité, car ce qui est autorémunérateur n'est certes pas productif, du moins, pas productif de biens matériels.

5- Réglée : Devons-nous vraiment chercher l'originalité dans cette caractéristique ?

6- Fictive : Nous retrouvons ici sous ce vocable l'« *en-dehors de la vie courante* » décrit par Huizinga.

À la lumière de ces comparaisons entre la définition de Caillois et celle de Huizinga, nous en arrivons à la conclusion que celle de Caillois est beaucoup plus claire que celle de Huizinga, mais n'apporte rien de nouveau. Peut-être même qu'une telle nouveauté s'avère impossible, car on ne peut pas réinventer la roue en nous faisant croire qu'il s'agit d'une nouveauté. Notons cependant une mise en garde que fait Caillois au sujet des deux derniers

critères : ils s'excluent l'un l'autre. Le jeu est, ou bien réglé, ou bien fictif. On suit des règles ou on joue un rôle. Caillois, par contre, finira par reconnaître que, parfois, jouer un rôle c'est suivre des règles, celles imposées par la cohérence de son personnage.

### **La classification des jeux selon Caillois**

Si Caillois n'est pas novateur dans sa définition du jeu, il réussit toutefois un coup de maître lorsqu'il parvient à produire une classification des jeux qui est, disons-le, franchement bien construite, rigoureuse, et qui mérite de passer à l'histoire comme un point de référence pour quiconque s'intéresserait au sujet.

C'est apparemment une tâche herculéenne qui attend celui qui veut réaliser une telle chose. Avant de lire ce qui suit, prenez le temps de passer en revue tous les jeux qui vous viennent à l'esprit, appréciez-en la diversité, et tentez de trouver un point d'appui sur lequel vous pourriez baser d'éventuelles catégories de classement. L'ampleur du travail n'est-elle pas effrayante ? Par où doit-on commencer ? Sur quoi bâtir nos ensembles ?

Caillois a magistralement relevé le défi, et comme nous l'avons affirmé, le produit final est non seulement précis, mais aussi remarquablement esthétique. Voici maintenant comment Caillois a su se tirer d'affaire.

Premièrement, Caillois extrait de chaque jeu le principe prédominant, c'est-à-dire qu'il recherche, pour chaque jeu, ce qui peut l'associer objectivement à un autre. Une fois l'ensemble des jeux considéré, quatre principes ressortent et serviront de pierres d'assises aux catégories : la compétition, le hasard, le simulacre et le vertige. Esthétiquement et symboliquement, il renomme respectivement ces principes, *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx*. Il prend la précaution de se défendre de pédanterie pour avoir utilisé ces termes. S'il les utilise, c'est, dit-il, par souci d'économie et parce que ces noms très significatifs frappent aisément notre imagination. Avouons que ces termes poétiques ne sont pas désagréables, et qu'ils illustrent bien ce qui aurait pu être plus prosaïquement, mais plus platement, nommé.

Ces quatre catégories donc, se présentent comme les catégories fondamentales, celles où chaque jeu trouvera sa place. Avant de voir le reste de la structure de classement, attardons-nous un peu sur ces quatre ensembles.

*Agôn* : Si nos lecteurs ont été attentifs, ils devraient avoir une bonne idée de ce qu'est l'*agôn*. Rappelons tout de même que les jeux inscrits sous la rubrique *agôn* seront les jeux de compétition, et qu'à cet effet, Caillois reprend le même terme que Huizinga.

*Alea* : Racine latine de *aléatoire*, *alea* est le nom générique des jeux de hasard, des jeux où la chance, et non l'effort des participants, apporte la victoire ou la défaite. Jeux humains par excellence, ce sont les seuls que nous ne partageons pas avec le règne animal. Les animaux, qui connaissent la compétition, le simulacre et le vertige, n'ont aucune notion (du



moins, présumons-nous) du hasard, qui est une abstraction, jamais ils ne s'en remettent au hasard pour se distraire, encore moins bien entendu pour survivre.

*Mimicry* : C'est à l'anglais qu'emprunte Caillois sa troisième appellation. *Mimicry* comme mimique, faire semblant, faire « comme si », jouer un rôle. C'est donc sous ce terme que nous retrouverons les participants à un bal masqué, l'actrice de théâtre et le petit garçon jouant au policier.

*Ilinx* : Tourbillon d'eau chez les Grecs, l'*ilinx* est associé au vertige que procurent tous ces jeux de manèges, ces sports acrobatiques et toutes ces autres activités physiques riches en émotions fortes.

À ces quatre premières catégories viennent s'ajouter deux classes qui se présentent en fait comme autant de niveaux de difficulté. Elles ne sont pas des catégories, à proprement parler, mais des façons de jouer, précisera Caillois. Dans l'intention de départager les jeux enfantins des jeux plus *réfléchis*, Caillois insère un classement à l'intérieur de chaque catégorie. Les jeux enfantins, les batifolages impulsifs et les jeux d'animaux se retrouveront au niveau de la *Paidia*, et les jeux demandant de l'habileté, de la précision et de la réflexion se regrouperont au niveau du *Ludus*. Ainsi, chaque jeu sera d'abord classé dans un des quatre ensembles selon son principe, et sera ensuite évalué quant au niveau de difficulté qu'il représente pour le joueur. Évalué sur l'intention du joueur, un même jeu, disons le *freesbee*, sera classé différemment, dépendamment que ce soit vous qui vous

efforciez d'améliorer votre style, ou votre chien qui attrape le disque. Encore faudrait-il connaître parfaitement votre chien pour affirmer qu'il n'est pas motivé à se dépasser, à devenir meilleur. Car c'est bien de cela dont il s'agit : devenir meilleur. Le passage de la *Paidia* au *Ludus* est une question d'investissement du joueur, de contraintes volontaires par des règles et des standards arbitraires, bref, de sérieux dans le jeu.

Les critiques faites par Caillois à Huizinga, sa propre définition du jeu et la classification qu'il fait des jeux, préparent le terrain pour un deuxième auteur. Cet auteur, largement inspiré de Huizinga et de Caillois, continue le travail entrepris par les deux hommes en tentant, à son tour, d'aborder le jeu sous l'angle philosophique. Moins inspirant que *Homo ludens*, et moins raffiné que *Les jeux et les hommes*, *Le jeu* de Jacques Henriot s'avère être tout de même une enrichissante approche du jeu.

#### **IV. Henriot**

En 1969 paraissait *Le jeu* de Jacques Henriot. L'œuvre se présente en trois parties. D'abord, Henriot pose le problème du jeu à travers deux écoles, l'une pour qui tout est jeu, et l'autre pour qui rien n'est jeu. À la première, il rattachera principalement Huizinga, pour la seconde c'est à Freud qu'il se réfère. Ensuite, Henriot s'attarde à une définition du jeu et à une classification des jeux essentiellement inspirée de Huizinga, de Caillois et de l'anthropologie structuraliste. Ceci l'amène enfin à percevoir un manque, une imprécision,

dans notre façon même d'envisager le jeu. Pour corriger l'équivoque du terme *jeu*, Henriot le restructure en lui accolant le *jouer* et le *jouant*. De l'ensemble du livre, nous retiendrons particulièrement cette dernière partie, pour son originalité et sa pertinence. Nous lui reconnaissons d'ailleurs plus de mérite pour cet apport à la réflexion sur le jeu, que pour les commentaires sur *Homo ludens*, ces derniers résultant d'un malentendu, d'une certaine incompréhension de la part d'Henriot envers la thèse de Huizinga, bref, d'une erreur.

Cette erreur, Henriot la fait dès les premières lignes, tel un sprinter trébuchant au départ. Comme nous le disions, Henriot présente deux tentations, comme il les nomme lui-même, l'une déclarant « *Tout est jeu* », et l'autre « *Rien n'est jeu* ». L'erreur d'Henriot est précisément de relier Huizinga à la première tentation. Nous pensons que Henriot a compris très superficiellement la thèse de Huizinga, c'est pourquoi il s'est permis cette extrapolation douteuse et malheureuse. On pourrait croire, en effet, que Huizinga en vient à tout considérer sous l'angle ludique comme le résume Henriot lorsqu'il écrit :

« *Toute forme d'activité peut être considérée sous l'angle du jeu. Partant de là, rien n'interdit de généraliser la théorie en définissant l'existence entière comme un jeu.* »<sup>75</sup>

Cependant, Huizinga nous met lui-même en garde contre une telle interprétation de ses propos :

*« Si l'on analyse à fond la teneur de nos actes, il se peut qu'on en vienne à concevoir tout agir humain comme n'étant que pur jeu. Quiconque se contenterait de cette conclusion métaphysique, fera bien de ne pas lire ce livre. »<sup>76</sup>*

La thèse de Huizinga soutient que le jeu est le moteur de l'évolution culturelle mais il ne l'étend pas à l'ensemble de l'agir humain, il le distingue même très clairement du travail, entre autres choses. Henriot aurait-il mieux fait de ne pas lire *Homo ludens* ? Pour notre part, nous pensons qu'il aurait mieux fait de le lire avec plus d'attention, en gardant son esprit libre de toute conclusion précipitée. Ce premier faux pas dans l'interprétation de la thèse plus nuancée de Huizinga entraîne Henriot à commettre d'autres erreurs dans ses critiques.

La première critique qu'émet Henriot à l'endroit d'*Homo ludens*, concerne la conscience ou l'inconscience de jouer du joueur. Henriot affirme que pour jouer, il faut savoir qu'on joue. Cette critique est malheureuse. D'abord, parce que Henriot croit pouvoir l'appliquer indirectement à Huizinga, en se référant en fait à l'histoire du garçon de café rapportée par Sartre (la mauvaise foi). Il écrit : « Si le garçon de café « joue à être garçon de café », il semble normal de penser qu'il joue sans le savoir »<sup>77</sup>. Le rapprochement nous paraît plus que douteux. Pour justification, Henriot laisse entendre que les perspectives de Huizinga sur les activités culturelles permettent de croire que les individus participant aux

---

<sup>75</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, p. 8

<sup>76</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, avant propos, p. 11.

dites activités sont inconscients de jouer. Huizinga n'est pas si catégorique. On pourrait même être tenté de dire que Huizinga affirme leur conscience de jouer, lorsqu'on se réfère au passage où il note le caractère intentionnel du jeu : « *Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer.* »<sup>78</sup> et lorsqu'il soulève la conscience de l'inauthentique dans le rite des primitifs :

*«Certains ethnologues admettent, je pense, que l'état d'esprit qui préside à la célébration ...n'est pas celui de l'extase et de l'illusion totales. Une conscience du « pas vrai » ne manque pas à l'arrière-plan.»*<sup>79</sup>

Une deuxième critique affirme que l'extension du terme *jeu* est abusive, fatalement auto-annihilatrice. Henriot résume ainsi : si tout est jeu, alors plus rien n'est jeu. Cette critique est directement tributaire de sa conception erronée de la théorie d'*Homo ludens*, ce qui entraîne automatiquement sa non-pertinence. Même chez Huizinga, il restera toujours des actions, celles du quotidien, qui se retrouveront en dehors de la sphère ludique. Le travail, la satisfaction des appétits, le repos, les devoirs sociaux du citoyen; toutes ces activités sont des exemples contredisant l'extrapolation imprudente de Henriot.

En somme, la critique de Henriot envers *Homo ludens* est peu enrichissante. Bâtie sur une mauvaise compréhension de la thèse de Huizinga, elle nous amène sur de fausses

---

<sup>77</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, p. 11

<sup>78</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*. p20

pistes. Par contre, il serait injuste de dire que le livre de Henriot n'apporte rien à une réflexion plus étendue sur le jeu.

## Présentation du jeu selon Henriot

L'originalité et la perspicacité de Henriot s'affirment lorsqu'il remet en cause le terme même de jeu, lorsqu'il analyse l'*architecture* du jeu. Ainsi, il propose une approche perspectiviste du jeu pour dissiper l'ambiguïté qui l'entoure. La réflexion se fera sur trois aspects du jeu.

Le jeu est :

1. *Ce à quoi* joue le joueur.
2. *Ce que fait* celui qui joue.
3. *Ce qui fait* que le joueur joue.<sup>80</sup>

Au premier article, Henriot développe une définition des jeux. Henriot pose d'abord l'objectivité du jeu : « *Tout jeu se compose d'une suite organisée d'éléments ou d'actes qui doivent être exécutés selon un ordre : on ne joue pas n'importe comment.* »<sup>81</sup> Ensuite, Henriot révèle la subjectivité du jeu :

---

<sup>79</sup> *Ibid.* p. 49

<sup>80</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, p. 17-18

<sup>81</sup> *Ibid.* p. 21

*« Dans un groupe donné, pris à un moment donné de son histoire, il y a des « choses » que l'on appelle jeux. Cet acte de dénomination est fondamental : c'est lui qui, décidant du caractère ludique de l'activité, attribue au jeu son statut de jeu. Cela veut dire qu'une chose prise en elle-même n'est pas un jeu, mais qu'elle revêt cette signification dans la mesure où le groupe qui la nomme ainsi la lui reconnaît. »<sup>82</sup>*

Cette subjectivité alléguée du jeu, reconnue, mais négligée par Huizinga et par Caillois au profit de son objectivité, permet une autre critique de Henriot envers Huizinga. Nous nous rappelons que ce dernier avait entrevu, dans le potlatch, l'origine ludique de la juridiction. Sur cet exemple précis, Henriot reproche à Huizinga de s'être laissé berner par l'apparent caractère objectif de jeu du potlatch et de la juridiction. Il aurait d'abord supposé que le potlatch était effectivement un jeu dans les sociétés primitives. Faisant du potlatch l'ancêtre de la juridiction, Huizinga aurait ensuite confondu leurs structures objectives, sans se soucier de savoir si le potlatch était perçu comme un jeu par les participants. Par extension, cette critique s'applique à l'ensemble des rapprochements fait par Huizinga. Pour Henriot, seul le joueur peut dire si l'activité qu'il réalise est un jeu. Huizinga va donc trop loin en nommant jeux des activités primitives dans lesquelles il ne fut pas lui-même joueur. Ensuite, Huizinga va trop loin en les associant à des activités sérieuses, supposant qu'elles en sont héritières parce qu'elles ont des structures similaires. Pour Henriot, rien n'autorise que l'on fasse le lien entre des activités qui ont pu être prises, ou non, comme jeux, et des activités auxquelles on ne reconnaît pas *a priori* le caractère ludique. Henriot

---

<sup>82</sup> *Ibid.* p.22-23.

n'argumente pas davantage sur ce point, il émet seulement un doute sur l'évidence de la filiation entre le jeu et les institutions. Admettons que l'objection est légitime. On retrace par contre une inclination de Henriot à préjuger d'une prééminence de la culture sur le jeu :

*« De là faudrait-il conclure qu'il y a peu de chances pour que l'on découvre une chose qui, n'ayant pas valeur de jeu dans un groupe social donné, pris à un moment donné de son histoire, ait été jeu en un autre temps. »<sup>83</sup>*

Donc, une activité peut déchoir dans le jeu, mais le jeu ne peut pas devenir autre chose qu'un jeu. Il y a jeu là où des gens savent qu'ils jouent. Si une activité n'est pas reconnue comme un jeu par ceux qui la pratiquent, elle n'en est tout simplement pas un.

Affirmant la prédominance de la subjectivité, Henriot propose cependant cette vague définition au jeu :

*« ...on appellera « jeu » toute situation structurée par des règles, dans laquelle un sujet s'oblige à prendre un certain nombre de décisions, aussi rationnelles que possible, en fonction d'un contexte plus ou moins aléatoire. »<sup>84</sup>*

---

<sup>83</sup> *Ibid.* p. 24.

<sup>84</sup> *Ibid.* p. 38



Ironiquement, on observe que cette citation ne fait pas référence à la relativité du jeu selon la subjectivité des joueurs, et, que, si elle était prise à la lettre, elle pourrait tout aussi bien s'appliquer à des phénomènes comme la justice ou comme la guerre.

Henriot définit le jeu comme objet, le *ce à quoi* joue le joueur. Il est jeu dans la mesure où il est reconnu comme tel. Maintenant, Henriot entreprend de décrire le *jouer*, c'est-à-dire, *ce que fait* celui qui joue. Le *jouer* est d'abord acte, le joueur fait quelque chose de particulier. Cet acte ne peut pas à lui seul être retenu comme *le jouer*. On peut faire l'action prescrite par le jeu sans pour autant jouer. Il faut donc une intention pour que le *jouer* trouve son sens. Plus clairement, deux individus peuvent se lancer un ballon, l'un jouant effectivement, car il en a l'intention, l'autre ne faisant qu'attraper et lancer un corps sphérique sans y trouver aucun plaisir. Le jeu est toujours ici question de subjectivité.

Finalement, cette intention du joueur de jouer, lui fait adopter une attitude ludique qui l'amène à se laisser prendre au jeu, c'est, le *jouant*. Cette notion est assimilable à l'« *en-dehors de la vie courante* » de Huizinga. Le jeu se présente ici comme l'univers, ou l'espace, se créant par la relation entre le joueur et le jeu.

Comme nous pouvons le voir, cette étude de Henriot aura eu le mérite d'apporter encore un peu plus de lumière sur le phénomène du jeu. Décortiquer ainsi le jeu, permet à la réflexion d'avoir prise plus facilement sur l'objet, en donnant un nouveau langage plus précis, plus propre à dissiper l'équivoque.

## Conclusion

Que faut-il penser en refermant *Homo ludens* ? Tout est jeu ? Ce serait trop dire. Huizinga s'en garde bien d'ailleurs, Henriot a commis la faute de l'oublier. Par contre, accepter *Homo ludens* revient tout de même à concevoir la presque totalité de notre agir comme un jeu, Henriot n'a que caricaturé cette tendance qui s'observe aisément. La nuance est-elle si importante d'ailleurs ? Il faut bien admettre que si nous étendons la notion de jeu à l'ensemble des institutions fondamentales de l'homme, il se trouvera toujours quelques façons de relier d'autres activités, parfois indirectement comme le fait Huizinga, à ces institutions de manière à ce que finalement, toutes les activités de l'homme participent à la notion de jeu. Ce serait trop, ce serait sûrement absurde, mais cela pourrait se déduire d'une lecture *intéressée* de Huizinga. Huizinga procède par analogie, il n'offre aucun système véritable, tout au plus une définition extensible du jeu, à laquelle il déroge parfois dans son *analyse* des institutions. En somme, Huizinga retient des activités auxquelles il s'intéresse, souvent ce qui sert ses intuitions. Celles-ci sont-elles fondées ? Sans doute, mais c'est une autre question de savoir si elles apportent une preuve convaincante ? Huizinga parvient-il vraiment à établir le jeu comme fondement de la culture ? La réponse restera probablement toujours tributaire d'une conception préliminaire de l'homme, d'une anthropologie et d'une psychologie qui devra s'exprimer avant d'aborder les questions culturelles.

Une des critiques faites par Caillois concernait le supposé manque d'intérêt de Huizinga pour les motivations intimes des participants aux activités sociales au profit d'une étude comparative des structures formelles. Henriot lui fait le même reproche, et par là croit pouvoir s'en dissocier en soulevant la subjectivité du jeu. Pourtant, de telles considérations sur les motivations intimes et sur la subjectivité du joueur sont présentes dans *Homo ludens*. Cependant, il est vrai de dire qu'elles comptent pour peu dans les analyses de Huizinga. Huizinga perçoit des équivalences de formes plus qu'il ne s'intéresse aux questions concernant le contenu et le fond. Une parfaite cohérence entre l'intention dans le jeu et l'intention dans les institutions, si elle n'est pas impossible à envisager, demeure floue, difficile à circonscrire dans les propos de Huizinga. Difficile à circonscrire aussi dans notre propre évaluation. Elle s'insinue comme une intuition valable, mais peut être immédiatement réfutée par le premier *joueur social* venu. Il suffira à celui-ci de dire qu'il ne joue pas. Henriot a raison lorsqu'il dit que notre position de spectateur sert bien mal une juste évaluation du phénomène : on tient pour jeu ce que l'on voit être fait, sans connaître l'intention de celui qui le fait. Huizinga, parmi le nombre impressionnant d'anecdotes auxquelles il se réfère, ne nous offre qu'un seul témoignage des intentions, de la motivation, du joueur prétendu, à savoir : celui d'un homme d'affaire qui adoptait sciemment une conception sportive de la compétition d'entreprise<sup>85</sup>. Huizinga ne demande pas aux juges s'ils pensent jouer, ni même aux prêtres, pas plus aux soldats. Il leur suppose une attitude ludique immanente à leur fonction sociale. Ces gens participeraient à des jeux qu'ils en soient conscients ou non, parce que ce qu'ils font s'associe dans la forme à des

---

<sup>85</sup> Huizinga, *Homo ludens*, p.320.

jeux. Cela étant dit, une évaluation strictement formelle ne peut-elle pas être, elle aussi pertinente et tout autant révélatrice ? Le jeu social est-il vraiment un jeu dont le joueur ignorerait l'importance de son rôle ?

Admettons-le, la théorie de Huizinga marque des points, si l'on peut ici s'exprimer ainsi. Les analogies que Huizinga expose ne manquent pas d'être séduisantes. Dans leurs formes, bien des institutions peuvent laisser entrevoir les traits du jeu, elles sont souvent compétitives, réglées, sujet à élever leurs participants au-delà du rang de simples citoyens, ou encore à les enlever à la réalité de la prose du monde. Bref, beaucoup d'institutions affichent une correspondance avec la définition que fait Huizinga du jeu. Lui-même ne vérifiant pas systématiquement cette adéquation, il nous serait difficile de l'établir totalement, sans se substituer à Huizinga. La question de la liberté de l'action, entre autres, nous laisse perplexes. Sans tenir compte des réponses que nous y avons données, notamment à propos de la guerre, que pouvons-nous en dire ? Il se trouvera toujours des points de vue différents. D'une part, ces institutions relèvent de la société et de ses contingences. D'autre part, on peut les envisager pour elles-mêmes comme concepts. Ainsi, on pourra dire de la juridiction qu'elle est conditionnée dans son exercice par le monde ordinaire, mais qu'elle-même, dans son essence, est une entreprise librement consentie. Cette absence de cadre rigoureux pour l'évaluation laisse souvent libre cours à l'interprétation et à la confusion.

Par cette absence de cadre, de grille d'analyse, la critique est également difficile. Comme il n'y a pas de méthode pour l'évaluation, on prend le côté de la lorgnette que l'on veut. Caillois, quand il conteste que le jeu soit assimilable au sacré, présente le point de vue particulier d'un croyant devant Dieu, et non une vue d'ensemble du phénomène religieux. La critique de Caillois envers les rapprochements que fait Huizinga s'établit d'ailleurs souvent sous un autre angle d'approche que celui de Huizinga, mais tout aussi anecdotique. Par exemple, lorsqu'il s'objecte à une parenté entre la guerre et le jeu, il soulève seulement le côté intentionnel de la blessure dans la guerre et celui, accidentel, dans le jeu. Cette différence devrait-elle venir invalider tout rapprochement entre le jeu et la guerre sans égard aux nombreuses analogies apportées par Huizinga ? De plus, lorsque l'on compare la perception que Caillois a de la guerre, on constate un net changement entre *L'homme et le sacré* et *Les jeux et les hommes*. Peut-être la deuxième Guerre mondiale, survenue entre les deux livres, a-t-elle refroidi les réflexions poétiques sur la guerre pour Caillois. En ne traitant que du drame de la violence, il a fait passer à l'avant-plan un élément au détriment des autres. Lorsque l'on procède ainsi, on pourra toujours soutenir une chose et son contraire. Dans l'ensemble, la critique de Caillois est trop partielle pour être véritablement solide.

Caillois dans son œuvre a-t-il su faire mieux que Huizinga ? A-t-il su nous présenter plus clairement une conceptualisation du jeu plus acceptable ? Plus clairement certes, nous saluons l'initiative d'une description du jeu divisée point par point. Plus acceptable par contre, la définition du jeu ne semble pas l'être. Non pas qu'elle soit absurde, mais elle est

en tout point semblable à celle de Huizinga. La différence majeure s'établit entre les deux théories par l'unification du jeu dans l'*agôn* chez Huizinga et la division en classe du jeu chez Caillois. En cela, on pourrait penser que Caillois ne fait que subdiviser une catégorie originelle, l'*agôn*. Cette classification était-elle réussie ? Une réponse huizingienne serait de dire que non, parce qu'elle omet de considérer la volonté du joueur d'être meilleur, même dans les jeux non compétitifs. Cette volonté d'être meilleur reconduit ainsi tous les jeux dans la sphère agonale. D'autre part, on pourrait reprocher à Huizinga d'avoir supposé tout jeu comme un *agôn*, sans pourtant reprendre cette particularité dans sa définition.

Finalement, que se dit-on en refermant *Homo ludens* ? Que les institutions sont effectivement des formes de jeu ? Peut-être est-ce trop radical et pour ma part, je n'en suis pas convaincu. Cependant, la démonstration que fait Huizinga me paraît suffisamment éloquente pour qu'il soit possible d'admettre un rapprochement des formes. Peut-être alors faudrait-il voir si le jeu, plutôt que d'être le principe des institutions, ne pourrait pas être en fait une institution parmi les autres, partageant avec elles plusieurs caractéristiques qui les réunissent toutes dans un même nouveau concept, plus fondamental.

## Bibliographie

### Monographies

CAILLOIS, Roger. *L'homme et le Sacré*, Paris, Gallimard, 1950, 246 p.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1976, 378 p.

DUFLO, Colas. *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, 126 p.

HENRIOT, Jacques. *Le jeu*, Paris, Synonyme-S.O.R., 1983, 114 p.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1951, 340 p.

### Articles

ANCHOR, Robert. "History and play: Johan Huizinga and his critics", *History and Theory*, 17, 1978, p.63-93.

BURKE, Richard. "Taking play seriously", *Listening*, 16, 1981, p. 56-67.

BYRUM, Charles-Stephen. "Philosophy as play", *Man and World*, 8, 1975, p. 315-326

DARLING, John. "Is play serious?", *Journal of Philosophy of Education*, 17, 1983, p. 103-110.

FEEZELL, Rudolph. "Play, freedom and sport", *Philosophy Today*, 25, 1981, p. 166-175.